L'EDIZIONE ITALIANA DI EDGE

N°020 - FEBBRAIO €6,00

GAME PRO

NINTENDO | SONY | MICROS IN-OP | SET-TOP | ONLINE

L'ELDORADO DI SONY
Tutta la verità su Home

IL GRANDE CACCIATORE
Viaggio in Svezia alla scoperta del nuovo Riddick

TESORI SEPOLTI
Perfect Dark, Prince of Persia, Doom 3

IN ANTEPRIMA:
BIONIC COMMANDO
BAYONETTA
BRUTAL LEGEND
DANTE'S INFERNO
GOD OF WAR III
DRAGON QUEST IX

UNCHARTED 2
NATHAN DRAKE E LE NUOVE FRONTIERE DELL'AVVENTURA

HALO WARS™
2531: COMUNICAZIONE MILITARE UNSC DAL PIANETA HARVEST.
<<<HARVEST È SICURO, MA LA MINACCIA DEI COVENANT CONTINUA AD INCOMBERE. RICHIEDIAMO RINFORZI MASSICCI: FANTERIA DI TERRA, FORZE AEREE, VEICOLI DA COMBATTIMENTO E OGNI SPARTAN DISPONIBILE. DOBBIAMO FERMARE L'ARBITER PRIMA CHE TROVI QUELLO CHE STA CERCANDO, QUALSIASI COSA ESSA SIA.>>> HALO WARS. IL PRIMO GIOCO STRATEGICO IN TEMPO REALE. IN ESCLUSIVA SU XBOX 360.
16+
www.pegi.info
XBOX LIVE
Microsoft game studios
XBOX.COM/HALOWARS
Jump in.
XBOX 360.

di Marco Accordi Rickards
Metalmark

Un altro anno si è dissolto, come un vampiro trapassato da un paletto di frassino ed esposto alla luce del sole; qui a **Game Pro** è tempo di bilanci e aspettative per i prossimi 12 mesi. L'industria dei videogiochi è in grande fermento: mentre la crisi economica e finanziaria che attanaglia il sistema globale radicalizza e accelera il processo di consolidamento del settore e quello darwiniano di selezione naturale, le tre grandi 'nazioni' videoludiche continuano a darsi battaglia.

Nintendo ha ormai saldamente ripreso in mano lo scettro di dominatrice del mercato, con un *comeback* clamoroso perché inedito. C'era stata Atari, poi Nintendo, poi Sony. Mai si era tornati indietro. Ma, come diceva il più apocrifo dei Bond, 'mai dire mai', e quindi: bentornata, Nintendo. La Grande N che, però, è un mistero tutto da decifrare. È cambiata o no, la casa di Kyoto? Ha abbandonato la rincorsa alla tecnologia, gli hardcore gamer e il videogioco tradizionale per colonizzare una nuova frontiera, evangelizzare neo gamer. Per ora sono training game, minigiochi e semplici sportivi, tutto mangime per la *casual goose* (il *duck hunt* preferito da Nintendo), ma domani? Con nuove esperienze dietro l'angolo, il Wii e il DS davvero potrebbero essere l'avamposto terraformante del pianeta Conscious Gamer. Videogiochi come prodotti di massa, come fenomeni socioculturali. Chissà, forse la Grande N non è cambiata affatto.

Microsoft e Sony, invece, vanno trattati insieme. Quella è la vera console war di questa generazione, perché sarà la casa vincitrice ad affrontare l'erede HD del Wii di Nintendo. Ad affrontarla, perché no, col sostegno dell'ex rivale sconfitta. Sì, perché troppo simili sono le mire di Sony e Microsoft. La convergenza tecnologica, la multimedialità, la community globale: fronti vastissimi che richiedono fiumi di denaro, investimenti tecnologici e umani considerevoli, sforzi strategici e di marketing imponenti. Quando taluni nodi dell'essere *future proof* della PS3 saranno sciolti (Home e il Blu-ray su tutti), sarà più facile immaginare il domani. Xbox 360, nonostante tutto, è l'investimento sicuro; PS3 è la sfida azionaria aggressiva. Per ora, il 360 ha ottenuto una fondamentale vittoria, stracciando la PS3 in USA nelle vacanze di Natale, ma la guerra è ben lungi dall'essere terminata.

Per fortuna, in tutto ciò, sono i giochi le armi, e sono quindi i giocatori gli unici vincitori certi. **Game Pro** continuerà a seguire con voi e per voi questo settore, guardando fino ai confini del mondo ma conservando sempre un occhio vigile per ciò che avviene qui in Italia, certa che, oggi, una rivista di videogiochi impegnata non possa limitarsi a contemplare la scena, ma debba contribuire a formarla. Dateci una mano e lo faremo insieme.

FILARMONICA DELLA SCALA

Teatro alla Scala

sabato 7 febbraio 2009, ore 20

PROVA APERTA

FILARMONICA DELLA SCALA

Direttore

Myung-Whun Chung

Felix Mendelssohn-Bartholdy
Sinfonia n. 3 in la min. op. 56 "Scozzese"

Pëtr Il'ič Čajkovskij
Sinfonia n. 6 in si min. op. 74 "Patetica"

Filarmonica della Scala per il sociale a favore di AISM MILANO Onlus

SCLEROSI MULTIPLA ONLUS
associazione italiana
un mondo libero dalla SM

AISM
Sezione Milano
via Solari, 40
20144 Milano
tel. 02 48955429
infoaism@aismmilano.it
www.aismmilano.it

Costo del biglietto da 5 a 50 Euro
(esclusi diritti di prevendita)

PREVENDITA TELEFONICA ALLO 02 465.467.467
da lunedì a venerdì ore 10/13 e 14/18
Possibilità di pagamento con carta di credito.

Coordinamento generale
ARAGORN
Comunicazione, eventi e fundraising per il nonprofit
via V. Colonna, 49 - 20149 Milano
tel. 02 465.467.1 biglietteria@aragorn.it
www.aragorn.it

Altre prevendite
- **BOX OFFICE c/o RICORDIMEDIASTORES**
Galleria Vittorio Emanuele - MI - tel. 02 8690683
- **BOX OFFICE c/o LA FELTRINELLI LIBRI E MUSICA**
piazza Piemonte, 2 - MI
- **BOX OFFICE c/o RICORDIMEDIASTORES MONZA**
via Italia, 41 - Monza - tel. 039 2301566
- **IL SIPARIO c/o MONDADORI MEGASTORES**
piazza Duomo, 1 - MI - tel. 02 89072750
- **STRADIVARIUS**
c.so Buenos Aires ang. via Caretta - MI - tel. 02 29400600
- **WWW.VIVATICKET.IT**

foto Marco Brescia, Teatro alla Scala

grazie a

BANCA GENERALI

GAME PRO

N°20 - FEBBRAIO 2009
gamepro@sprea.it

Direttore Editoriale **Stefano Spagnolo**
Art Director **Silvia Taietti**

Coordinatore Editoriale
Stefano Silvestri

Coordinatore di redazione
Paolo Paglianti

Realizzazione editoriale a cura di
Marco Accordi Rickards
Idra Editing Srl
Via Val Trompia 136 - 00141 Roma
Impaginazione e DTP **Alessandro Benedetti**

HANNO COLLABORATO
Francesca Noto, Virginia Petrarca, Guglielmo De Gregori, Eliana Bentivegna, Vincenzo Lettera, Fabio Davide, Matteo Bittanti, Roberto Recchioni, Simone Trimarchi, Veronica La Peccerella, Alessandro Mucchi, Matteo Boccolini, Giovanna Vizzaccaro (proof reader) e Flavia Ceccarelli (disegni)

Sprea editori
ITALY

Sprea Editori SpA
Socio Unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N (MI)
Tel (+39) 02.92432.1 Fax (+39) 02.9262.63147
editori@sprea.it - www.sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea
Paolo Piscopo

ABBONAMENTI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
abbonamenti.gamepro@sprea.it
o ai fax inviati al numero **02.700537672**
www.gameproabbonamenti.it

ARRETRATI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
abbonamenti.gamepro@sprea.it
o ai fax inviati al numero **02.700537672**

Stampa: Mazzucchelli S.p.A. - Seriate (BG)
Carta: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer
Distribuzione: M-Dis Distribuzione S.p.A. Milano

GAME PRO
Pubblicazione mensile registrata al
Tribunale di Milano il 07/05/2007, con il n. 284.
Tariffa R.O.C. - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione
in Abb. Post. D.L. 353/2003 (conv. In L. 27.02.2004, n° 46),
art.1, comma 1, DCB Milano
Una copia € 6,00

Direttore Responsabile
Luca Sprea

COPYRIGHT SPREA EDITORI S.P.A.
SOCIO UNICO MEDI & SON S.R.L.
La Sprea Editori è titolare esclusiva di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte

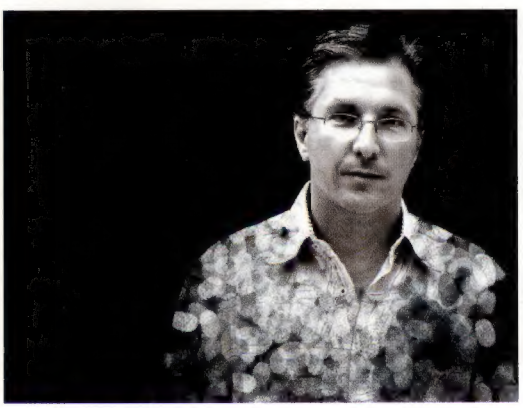
INFORMATIVA E CONSENSO IN MATERIA DI TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI (CODICE PRIVACY D.LGS. 196/03)
Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. (di seguito anche "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. in ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati.
La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato.

L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non sarà restituito.

FORTUNA E GLORIA 046
Il predatore di tesori di Naughty Dog segue i passi di Marco Polo nella nuova avventura di Nathan Drake

IL SIGNORE DELLE TENEBRE 054
Riddick riemerge dalla Svezia: abbiamo ascoltato Samuel Ranta-Eskola, producer di *Assault on Dark Athena*

NESSUN POSTO COME CASA 060
Abbiamo guardato attraverso lo spioncino di Sony per vedere se il futuro è in Home, e abbiamo parlato con l'architetto



UN COLLOQUIO CON... 068
Greg Joswiak, VP della sezione marketing di iPhone, parla del futuro dei giochi sulla nuova piattaforma Apple

CONTENUTI

FEBBRAIO

Questo mese

IL DESTINO DI UN CODER 074
Breve biografia di John Romero, dagli inizi come programmatore prodigio agli FPS fino all'ultima frontiera: i MMOG

Tutti i mesi

006 **Start**
News, interviste, approfondimenti e altro

084 **Ronin**
Cultura pop giapponese e dintorni

104 **Time Extend**
Perfect Dark

108 **The Making of...**
Prince of Persia

112 **Studio Profile**
Krome Studios

113 **Academy Profile**
University of Hull

114 **Appunti di Game Design**
Capire il videogioco per giocare meglio

116 **Gli Editorialisti di Game Pro**
Riflessioni qualificate dall'Italia e dal mondo

122 **Borderline Cafè**
Ingresso vietato ai non giocatori

CONTENUTI

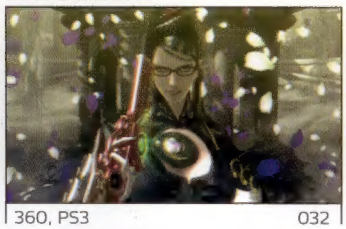
CONTINUA

Hype

BIONIC COMMANDO

360, PC, PS3 030

BAYONETTA



360, PS3 032

WARHAMMER 40.000

PC 034

HALO WARS

360 036

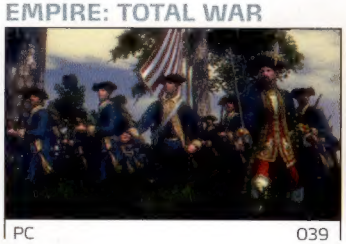
THE CHRONICLES OF RIDDICK

360, PC, PS3 037

FEAR 2: PROJECT ORIGIN

360, PC, PS3 038

EMPIRE: TOTAL WAR



PC 039

LOVE

PC 040

HAWX

360, PC, PS3 041

DRAGON QUEST IX

DS 042

BRÜTAL LEGEND

360, PS3 043

GOD OF WAR III

PS3 044

DANTE'S INFERNO

360, PC, PS3 045

Review

WOW: WRATH OF THE LICH KING

PC 088

SONIC UNLEASHED

360, PS3 091

PATAPON 2: DON CHAKA

PSP 94

LAST KING OF AFRICA

DS 096

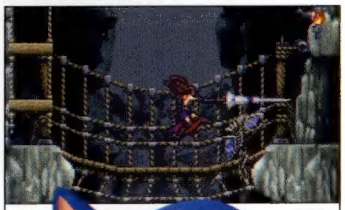
SKATE IT

Wii 100

METEOS WARS

360 102

CASTLEVANIA: ORDER OF ECCLESIA

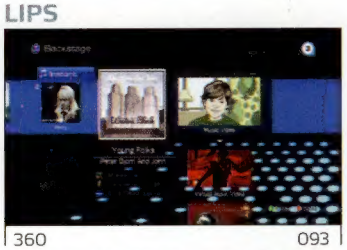


DS 090

YOU'RE IN THE MOVIES

360 92

LIPS



360 093

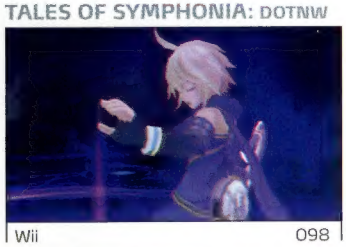
LOCOROCO 2

PSP 095

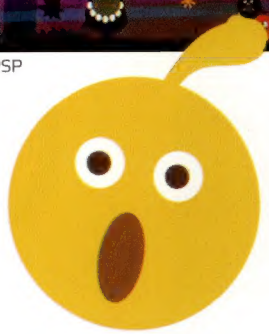
RISE OF THE ARGONAUTS

360, PC, PS3 096

TALES OF SYMPHONIA: DOTNW



Wii 098



THUNDER FORCE VI

PS2 099

ROCK REVOLUTION

360, PS3 100

ASTRO TRIPPER

PC, PS3 100

EXPERIENCE 112

PC 101

SUPER STREET FIGHTER II

360, PS3 102

CRASH COMMANDO

PS3 103

GTI CLUB+

PS3 103

START

006 **Grosso guaio in LittleBigPlanet**
LittleBigPlanet e il delicato problema dei contenuti generati dagli utenti

012 **Il signore della plastilina**
Anthony Flack di Squashy Software parla del suo amore per gli oggetti modellabili

014 **Un Remnant è per sempre**
Square Enix spera che il suo ultimo GdR, *The Last Remnant*, lascerà il segno

016 **Crescita in un anno di crisi**
Il 2008 della crisi economica vede l'industria dei videogiochi crescere comunque: ma non per tutti è l'ora dei festeggiamenti

018 **Esplosioni nel cielo**
Abbiamo scoperto perché il team francese Arkedo crede nella bellezza delle cose piccole

020 **Il modello canadese**
Warren Spector conduce il dibattito al Montreal Game Summit

022 **Un italiano in DigiPen**
Gualtiero Forte ci spiega cosa vuol dire andar via dall'Italia per studiare nella più importante scuola di game development

024 **Made in Italy**
Le news sull'industria italiana dei videogiochi

026 **I mille volti di una storia**
Un dibattito comparativo sull'aspetto narrativo nelle forme espressive a Mantova Games

026 **Consigli per la lettura**
Philosophy Through Video Games e Arcade Mania

027 **Incoming**
Il radar per tenere sotto controllo le uscite di rilievo

START

Grosso guaio in LittleBigPlanet

Sony elimina i Sonic e i Solid Snake creati dagli utenti. Ma chi si assume davvero la responsabilità per questi contenuti 'illegali'?

Gli spot incoraggeranno pure i giocatori a inventare tutto ciò che vogliono, ma la cancellazione dei livelli creati dagli utenti dai server di *LittleBigPlanet* fa intuire che Sony non voglia concedere pieno sfogo alla loro immaginazione. Molti livelli ritenuti offensivi sono stati, com'era prevedibile, rimossi, ma le inevitabili allusioni sessuali non sono le uniche cose censurate da Sony. I giocatori si sono visti rimuovere le loro creazioni più innocenti, poiché contenenti elementi protetti da copyright, infiammando la polemica su chi debba monitorare i contenuti generati dagli utenti, come farlo e la responsabilità di chi usa gli strumenti del gioco.

Stando a Sony, meno dello 0,5 per cento degli 84.000 livelli creati dagli utenti (al momento in cui si scrive) sono stati effettivamente moderati, ma la controversia si è accesa quando tutto ciò che includeva personaggi e location di *Metal Gear Solid*, *Pac-Man*, *Sonic the Hedgehog* e Scrubs è stato rimosso dai server, in alcuni casi senza chiarire il perché. Un utente si è lamentato di questa mancanza di trasparenza: "Non mi è stata data alcuna spiegazione sul perché l'abbiano moderato o sulle ragioni per cui non me lo faranno ripubblicare con i dovuti cambiamenti".

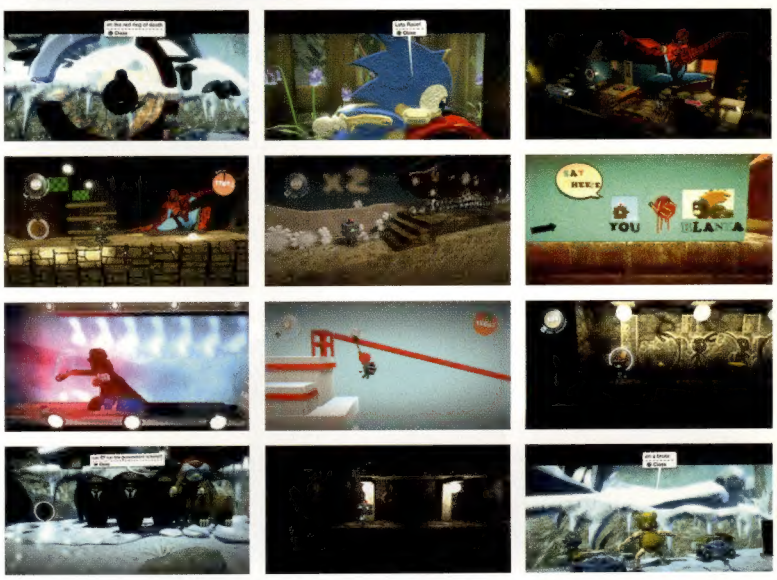
"Dentro di me sorrido al pensiero che anche le grandi compagnie

"Ai giocatori non piace che il loro lavoro venga rimosso o moderato sul sito. Trovare il giusto equilibrio tra quello che vogliono gli avvocati e il bene della community può essere complicato"

come Sony stiano facendo gli stessi errori di Lionhead tre anni fa", dice **Sam Van Tilburgh**, community manager di The Movies Online, sito dedicato all'omonimo gioco. "Alla maggior parte dei giocatori non piace che il loro lavoro venga rimosso o moderato sul sito. Tutto dipende da come lo si comunica; quando si moderano contenuti creati dagli utenti è essenziale spiegare alle persone il motivo esatto per cui qualcosa è stato rimosso. Ma ovviamente gli avvocati diranno che non si possono spiegare i casi specifici alle persone e quindi bisogna essere generici. Trovare il giusto equilibrio tra quello che vogliono gli avvocati e il bene della community può essere complicato".

Finora, l'approccio di Sony alla moderazione è stato poco chiaro, sia dopo il fatto sia nel comunicare agli utenti fin dall'inizio e correttamente la legalità di certi tipi di contenuto. Lo scandalo (male indirizzato) a seguito della cancellazione sottolinea la necessità di fare informazione e, anche se il contratto con l'utente di *LPB* è chiaro sui pericoli dell'infrazione, i documenti poco hanno contribuito a far capire il motivo di questa politica.

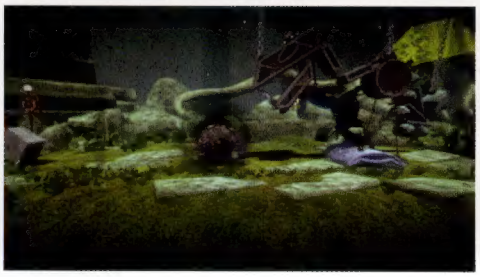
"Tra gli utenti di Internet c'è la lieve tendenza a pensare che se possono fare qualcosa siano anche autorizzati a farlo", dice **Tom Lingard**, uno specialista in proprietà intellettuali dello studio legale Steven & Bolton LLP. "È facile fare copia e incolla dei marchi di altre persone o di materiale protetto da copyright. Le persone credono che se c'è qualcosa di pubblico dominio allora va bene riprodurlo, ma, da un punto di vista legale, non è così. Alla fine la questione è se i possessori del copyright si arrabbino della cosa e cerchino di prevenirla oppure la



Van Tilburgh dice a ragione che c'è un limite massimo sulla vigilanza dei fornitori di servizi: "Nessuno conosce ogni singolo film, serie TV o pezzo musicale che sia mai stato pubblicato. Tutti conosciamo grandi titoli come Il Signore degli Anelli, ma alcune cose sono più sconosciute e difficili da moderare"

accettino come un'ulteriore pubblicità per i propri prodotti e servizi".

L'esperienza di Van Tilburgh corrobora la tesi, così come i database Internet di mod e livelli per PC praticamente di ogni gioco che si possa pensare. "Quando si dà alle persone l'opportunità di essere creative, useranno quello che conoscono e amano", dice. "Abbiamo visto molti creatori di film basare i propri lavori su pellicole già esistenti, serie TV o celebrità: basta fare un nome e c'è almeno un film relativo caricato su The Movies Online. Tutti sembrano vedere i contenuti creati dagli utenti come



il prossimo fenomeno, quando all'atto pratico sono sempre stati in giro, senza pensare affatto all'attuale processo di moderazione".

Anche se i creatori di contenuti hanno già cozzato contro le leggi sul copyright in passato, c'è stato un cambiamento importante. Con siti come The Movies Online e giochi come *LittleBigPlanet* a offrire piattaforme circoscritte su cui creare e condividere contenuti, adesso sono gli sviluppatori di questi giochi a rischiare azioni legali per l'infrazione del copyright a opera dei loro utenti.

"Ci si assicura di aver stipulato gli appropriati termini e condizioni con gli utenti, e se viene notificata un'infrazione del copyright, si avvia la procedura per eliminare il materiale"

L'esempio migliore viene dal di fuori dell'industria videoludica: la faida legale tra la compagnia media Viacom e YouTube. Anche se la decisione di caricare contenuti illegali su YouTube sta ai singoli utenti, Viacom lamenta che sia stato trafugato un numero così grande dei suoi programmi che la compagnia sta subendo una perdita significativa nel reddito dei suoi mezzi di distribuzione legittimi, mentre YouTube trae profitto dal reddito pubblicitario. Prima di fare causa nel marzo 2007, Viacom aveva spedito oltre 100.000 avvisi di rimozione (rientranti nel Digital Millennium Copyright Act) al sito di condivisione video proprietà di Google, anche se una piccola parte di questi si è rivelata erronea.

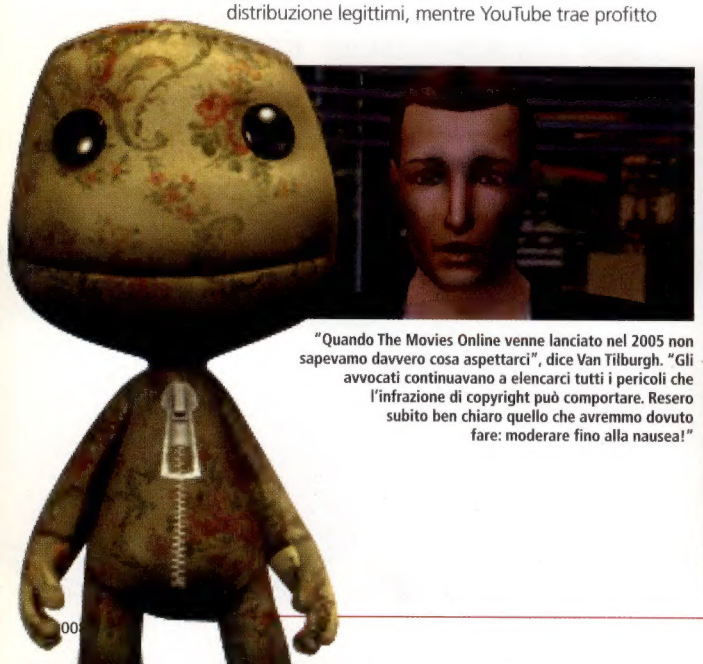
"È difficile dare un valore monetario", dice Lingard. "Il beneficio sul reddito pubblicitario di YouTube apportato da un episodio di Frasier sul sito è così piccolo da essere quasi incalcolabile, ne sono certo, ma l'effetto complessivo di rendere accattivante il sito e i servizi, o nel caso di Sony un gioco, inserendo marchi familiari o materiale protetto da copyright può essere molto significativo".

Prima della causa di Viacom contro YouTube, i fornitori di simili servizi avevano goduto di un grado di protezione più sostanziale negli Stati Uniti, sotto la clausola 'porto franco' del Digital Millennum Copyright Act.

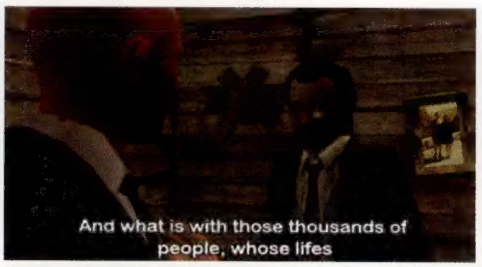
"In teoria, se si adempie a certi requisiti il fornitore dei servizi non può essere ritenuto responsabile per i suoi utenti", spiega Lingard. "Quindi ci si assicura di aver stipulato gli appropriati termini e condizioni con gli utenti e, se viene notificata un'infrazione del copyright, si deve avviare la procedura per eliminare il materiale. È chiaro che è impossibile per i fornitori di servizi controllare in anticipo i contenuti che gli utenti caricano in cerca di materiale protetto da copyright, ma questo non vuol dire che debbano essere completamente esenti dalla responsabilità o avere il permesso di incoraggiare implicitamente la violazione".

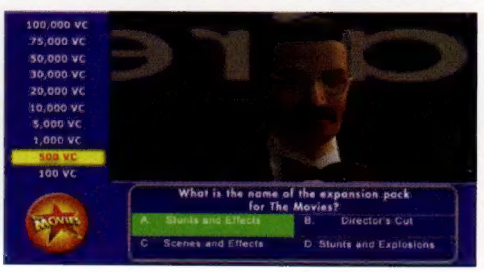
Se da una parte queste protezioni esistono ancora, Lingard suggerisce che la battaglia tra Viacom e YouTube potrebbe determinare i limiti di quella che è considerata una ragionevole accettazione. Se Viacom riuscisse a dimostrare che l'approccio di YouTube nel rimuovere contenuti protetti da copyright è inadeguato, potrebbe costringere altri fornitori di servizi come Sony a essere più attivi nel processo, richiedendo di controllare più diligentemente il contenuto dei propri utenti piuttosto che aspettare che i possessori del copyright facciano notare loro l'infrazione. Come dice Van Tilburgh: "Forse è già troppo tardi se inizi a ricevere delle denunce".

"Chiudere un occhio non sarà sufficiente", dice Lingard. "Ogni caso è a sé stante, ma se Viacom vincesse allora quest'argomentazione potrebbe quasi certamente essere adottata da altri detentori di diritti. Il problema allora, per le compagnie come Sony, sarebbe che se le loro attuali misure di protezione non fossero ritenute sufficienti a monitorare i contenuti caricati potrebbero essere



"Quando The Movies Online venne lanciato nel 2005 non sapevamo davvero cosa aspettarci", dice Van Tilburgh. "Gli avvocati continuavano a elencarci tutti i pericoli che l'infrazione di copyright può comportare. Resero subito ben chiaro quello che avremmo dovuto fare: moderare fino alla nausea!"





Diet Quench

La comunità di modding per PC ha avuto per molti anni familiarità con gli ordini di cessazione per infrazione di copyright. I mod falciati erano definiti 'Foxed', termine coniato in onore di una compagnia particolarmente vigile nel difendere i copyright

forzate a mandare i servizi offline fino a quando la salvaguardia non sarà migliorata".

Chi si risente per l'intrusione delle leggi sul copyright in *LittleBigPlanet* non dovrebbe necessariamente sperare che YouTube vinca su Viacom. Se parte della responsabilità nel regolare l'infrazione dei contenuti venisse sollevata dal fornitore di servizi, potrebbe semplicemente voler dire che i possessori di copyright preferiranno perseguire legalmente i singoli utenti.

"Non cambierà la natura della legge sul copyright", dice Lingard della potenziale vittoria di YouTube. "Potrebbe essere percepita come un via libera sull'uso di materiali illegali, ma non è così: confermerebbe soltanto che quello che sta facendo YouTube basta per evitare le sue responsabilità. C'è stato un periodo in cui i detentori di diritti facevano causa ad alcuni dei singoli trasgressori per un paio di migliaia di dollari ciascuno, così da farne un monito e usarli come deterrenti per il grande pubblico: potrebbero tornare a farlo, perché l'atto di caricare un contenuto è di per sé una violazione. Il problema sono le proporzioni, il costo effettivo e il fatto che nessuno vuole davvero fare causa ai propri clienti".

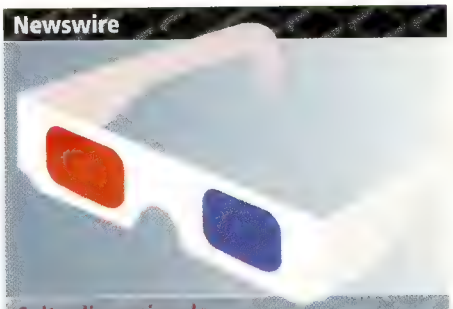
Né tanto meno Sony vuole che qualcun altro faccia causa ai suoi utenti. Più rigorosi sono i suoi sforzi nel regolare il contenuto, meglio la compagnia e l'individuo saranno protetti da controversie. Il dialogo sul contenuto con gli utenti di *LPB* dev'essere comunque migliorato per evitare che le sue azioni non vengano fraintese come dispotismo.

"Attualmente stiamo rivedendo il sistema di moderazione per fornire un miglior feedback sui motivi della moderazione di un livello", dice **Sam Bennett**, senior community development manager in SCEE. "Ci stiamo spostando verso un sistema in cui si forniscono informazioni aggiuntive, ma se per il momento non volete che il vostro livello sia moderato, evitate qualunque cosa non adatta a un pubblico di tutte le età e i contenuti protetti da copyright".

Anche se il materiale che infrange i copyright continuerà a essere parte inevitabile del contenuto creato dagli utenti, non occupandosi prima del problema Sony ha di certo reso il suo compito molto più difficile e, forse ancora peggio, ha rischiato di alienarsi le simpatie degli utenti.

"La moderazione del contenuto creato dagli utenti è uno dei settori più difficili dell'industria e una cosa su cui non le compagnie non hanno ragionato per bene", enfatizza Van Tillburgh. "Essere trasparenti e comunicare con le persone di cui si modera il contenuto è di enorme importanza, proprio come spiegare con buon anticipo le regole".

Newswire



Salto dimensionale

Nonostante la popolarità l'abbia eluso fin dalla sua invenzione, il cinema 3D è stato spesso sbandierato come un progresso alla pari dell'introduzione del colore e del sonoro. Ma se bisogna credere all'invasione di annunci al 3D Entertainment Summit di Los Angeles, l'intrattenimento casalingo è l'ambito in cui la tecnologia potrebbe mettere radici. Blitz Games è salita sul palco per annunciare la sua intenzione di portare un'esperienza 3D nell'attuale generazione di console, mentre Darkworks ha chiarito i dettagli della sua partnership con Trioviz, permettendo ai giocatori di vedere i giochi attraverso degli occhiali stereoscopici. Se gli altisonanti comunicati stampa dicono altrimenti, l'ostacolo per il 3D è stato una mancanza di volontà piuttosto che di metodo. Comunque, dato che compagnie come Ubisoft esplorano le tecnologie stereoscopiche e Philips sviluppa i WOWvx, schermi che non richiedono occhiali polarizzati, la rivoluzione 3D potrebbe essere davvero dietro l'angolo.

Vai subito su **www.sprea.it** e approfitta dell'offerta **50 foto gratis*!**

Ferma i tuoi momenti più belli e avrai in regalo 50 stampe fotografiche*.

Con il servizio **Sprea Stampa Foto**

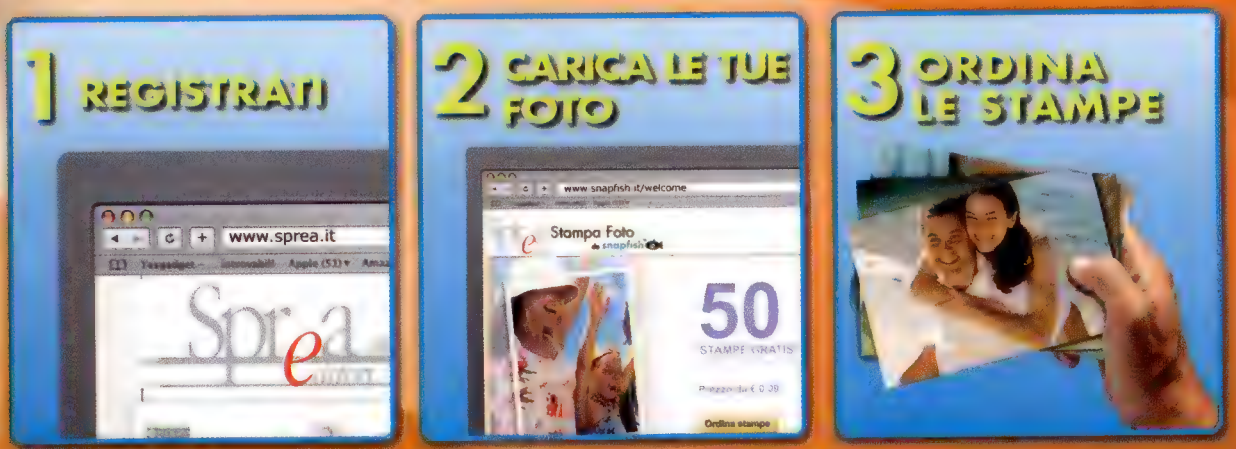
- Archivi le tue foto senza limiti
- Condividi le tue foto
- Ordini le tue stampe e i tuoi fotoregali

Sprea editori Stampa foto

powered by snapfish

by

È semplicissimo, lo fai in 3 click.



10x15 e 10x13. Le spese di spe

Snapfish - Sprea.

SITO DEL MESE

Chi è ormai stufo di vedere sempre gli stessi livelli in testa alla lista di quelli creati dagli utenti di *LittleBigPlanet* dovrebbe dare un'occhiata a LittleBigWorkshop. Il sito permette agli utenti di postare video YouTube dei loro lavori, da interi livelli a semplici meccanismi. La sezione chiamata Blueprint Room consente inoltre di pianificare su PC la costruzione di un livello con tecniche molto vicine a quelle dell'editor del gioco, e sono presenti anche gare di design, tutorial e spazi per gli autori del mese. Mettendo da parte gli sporadici video di *Halo* inviati dai soliti disturbatori online, è una miniera di spunti creativi e di idee da provare, ma ricorda anche di quanto lavoro abbia ancora bisogno il browser in-game di *LBP* per funzionare a dovere.

Sito:
LittleBigWorkshop
URL:
www.littlebigworkshop.com

INTERVISTA

Il signore della plastilina

Quattro chiacchiere col creatore di giochi Anthony Flack sul significato letterale della parola 'software'

Persino ai margini più sperimentali della scena indie pochi si avventurano al di là del digitale. E poi c'è Squashy Software, uno studio di sviluppo dove lo spazio di Maya e 3DS Max è stato rubato da modelli d'argilla e animazioni in stop-motion. **Anthony Flack** ha perfezionato questa tecnica nel tempo, da *Bert the Barbarian* al suo ultimo lavoro in arrivo su PC e XBLA, *Cletus Clay*. Gli abbiamo fatto qualche domanda riguardo ai suoi metodi.

"Chi crea videogiochi passa molto del suo tempo davanti un monitor, a digitare o cliccare, ma è bello inserire altri media nel processo creativo"

Perché ha preferito questa tecnica alla CG? La CG non può replicare le caratteristiche fisiche dell'argilla?
Se me lo aveste chiesto un paio d'anni fa avrei detto di no, ma ora penso si comincino a vedere cose in CG davvero belle. I giochi come *LittleBigPlanet* raggiungono un'ottima fisicità nella simulazione dei vari tipi di materiali. Penso che la nostra tecnologia si sia evoluta, maturando, e di sicuro potremo vedere dei titoli artisticamente spettacolari da ora in avanti.

Sono sicuro che si possa creare un'argilla molto realistica con la CG, ma non sarebbe lo stesso. Anche solo l'utilizzo di differenti metodi cambia il risultato finale.

Pensa che passerete alla CG prima o poi?
In futuro sono sicuro che useremo molto di più la CG, che occupa già un ruolo importante nel lavoro svolto su *Cletus Clay*, ma per ora non ho intenzione di abbandonare completamente l'uso dei modellini in argilla. Mi piace armeggiare con luci e fotocamere e mi piace avere un tavolo da lavoro coperto di miniature di ogni genere. Tento sempre di concentrarmi il più possibile sulla modellazione dell'argilla.

Chi crea videogiochi passa molto del suo tempo davanti a un monitor, a battere sui tasti o cliccare col mouse. È bello invece inserire altri media nel processo, siano essi modelli in plastilina, dipinti, disegni o qualunque altra cosa vi venga in mente.

Ha detto che gli artisti che utilizzano la CG non sperimentano metodi inusuali, ma non è forse meglio dire che difficilmente i giochi

***Cletus Clay* è in sviluppo da cinque anni. Nato originariamente come un progetto part-time, è stato poi riadattato per console, riprogettato da zero e corredato di nuove feature quali un completo supporto al multiplayer e una grafica in HD**

Cletus Clay impiega metodi diversi rispetto a *Platypus*, semplice shooter a scorrimento orizzontale di Flack, molti dei quali resi possibili dall'avanzamento della tecnologia. "Quando ho iniziato stavo lavorando in 256 colori e la gestione della palette ristretta era una sfida significativa. *Platypus* è nato perché avevo voglia di vedere l'effetto di più parallassi su degli scenari in argilla"

utilizzano tecniche visive non ortodosse piuttosto che imputare unicamente la CG?
Non volevo di certo dire che gli artisti della CG non siano creativi! Ci sono opere in CG molto belle e originali. Ma per quel che concerne i problemi tecnici, ogni incombenza in cui dovessi incorrere è probabilmente già stata risolta da qualcuno molto più bravo di me in matematica. Quindi ho deciso di guardare le cose da un'altra angolazione e di dedicarmi agli insoliti problemi dell'argilla.

Semplicemente mi lamentavo del fatto che gli sviluppatori non prendano molto seriamente il design visivo, ma qualcosa ora sta cambiando. Siamo ormai alla terza generazione di console 3D e c'è davvero poco, tecnologicamente parlando, che possa impressionare il pubblico. Ora che però la tecnologia è matura inizieremo a vedere qualche design spettacolare.

Parlando dei suoi metodi d'animazione, non si avverte una disomogeneità tra modelli e ambientazioni se si vanno a integrare animazioni separate nella stessa scena?
Questa è la vera sfida nell'applicazione di tale tecnica ai videogiochi. Pur essendo il medium molto espressivo e cartoonesco, si cerca comunque di raggiungere un effetto fotorealistico. Bisogna essere molto accorti per rendere il tutto il più convincente possibile, giocando con le ombre e il parallasse. Ci sono molti metodi per risolvere questi problemi e ho intenzione di testarne ancora degli altri in futuro. Non penso che nessuno sia mai riuscito a rendere del tutto convincente la tecnica, ma, con *Cletus Clay*, ci andremo molto vicini.

La libertà creativa è stata uno dei motivi per cui avete mantenuto la vostra indipendenza. Credete che in uno studio più grande sarebbe stato possibile realizzare i vostri progetti?
Penso che per creare qualcosa d'interessante sia necessario qualcuno con una visione d'insieme ben chiara, che diriga il progetto e che abbia l'autorità per mantenerlo sui giusti binari verso quella visione. Non ha importanza che si tratti di un gioco indipendente o di un film hollywoodiano da 200 milioni di dollari.

Sono sempre stato attratto dalle forme d'arte che consentono agli artisti di esprimere appieno la propria natura e le proprie bizzarrie, e penso che gli indie game ci riescano. Ma credo anche che molti sviluppatori del settore tendano a denigrare inutilmente l'industria tradizionale per la sua mancanza d'originalità. È facile additare qualche esempio che avvalori questa tesi, ma ci sono allo stesso modo giochi bizzarri, splendidi e fortemente anticonformisti realizzati da grandi team di sviluppo. Basti guardare ai titoli di Fumito Ueda, un artista che possiede sia una chiara visione personale che un grande studio alle spalle. Molti dei giochi che mi hanno ispirato ed emozionato sono stati realizzati da compagnie d'alto profilo.

Molti inoltre non tengono conto delle nostre risorse limitate che pongono comunque un freno alla creatività degli sviluppatori. Preferirei lavorare con un budget bassissimo ma col totale controllo artistico, ma i giochi migliori nascono da una combinazione di entrambe le cose.

È più facile per gli sviluppatori indipendenti prosperare, oggi, grazie alla costante ascesa di sistemi come la distribuzione digitale?
Non so se ora le cose siano più semplici rispetto, che so, a cinque anni fa, ma secondo me la cosa più spettacolare ora è che le barriere da superare per raggiungere il successo non sono mai state così sottili. La scena del software gratuito ad esempio è molto attiva e gli autori di programmi freeware stanno riuscendo a creare qualcosa di davvero interessante. In un certo senso sono loro gli unici veri autori indipendenti, perché non hanno bisogno nemmeno di tentare di vendere i loro prodotti. È vero, mi piacerebbe avere un po' più di libertà sui miei progetti, ma sto comunque tentando di fare qualcosa di commerciale, che convinca la gente a comprare e a spendere denaro, piuttosto che semplicemente qualcosa che mi piace. È davvero interessante vedere che tipo di giochi sono realizzati quando vengono rimossi tutti gli imperativi commerciali, ma, per concludere, ritengo che i giochi freeware, quelli indipendenti e quelli realizzati dai grandi team di sviluppo siano tutti egualmente validi.

Come si sono sviluppate le tecniche di Flack? "Si è sempre trattato di creare uno scenario convincente", ha detto. "Magari le mie tecniche non saranno molto cambiate da quando ho iniziato a sviluppare videogiochi, ma, tecnologicamente, ogni titolo è un grande passo in avanti"

Hiroshi Takai (sopra) e Yusuke Naora di Square Enix, compagnia formata a seguito della mega fusione tra Square Company Ltd ed Enix Corporation nel 2003

Un Remnant è per sempre

Square Enix e la sua missione di creare un GdR globalizzato

Nel 2007, il presidente di Square Enix Yoichi Wada annunciò che *The Last Remnant* avrebbe costituito la pietra angolare degli sforzi profusi dalla compagnia per costruire un nuovo pubblico globale. Le ambizioni di questo GdR, progettato per attirare il mercato orientale e quello occidentale allo stesso tempo, vanno oltre i normali confini del genere. Abbiamo parlato con **Hiroshi Takai**, director del gioco, e **Yusuke Naora**, direttore artistico, per scoprire cosa la visione di Wada abbia significato a monte per il team di sviluppo.

***The Last Remnant* si rivolge a un pubblico occidentale oltre che giapponese. Come ha influenzato questo obiettivo il vostro approccio al design del gioco, sia in termini di stile artistico che di meccaniche?**

Hiroshi Takai: Non abbiamo diviso gli elementi del gioco specificamente per richiamare un pubblico o un altro, ma abbiamo piuttosto cercato di conferire a tutto quel che facevamo un appeal universale. Alcuni character design potranno sembrare meno ortodossi da un'ottica prettamente nipponica, ma la cosa non è stata premeditata come suggerite. Detto questo, dal lato visivo alcune cose vengono accettate maggiormente in un gioco occidentale che in uno giapponese. I personaggi, ad esempio, sono meno predefiniti, e in questo senso abbiamo avuto molto più spazio di manovra di quanto sia la norma in titoli rivolti specificamente a un pubblico giapponese.

"Dal lato visivo, alcune cose vengono accettate maggiormente in un gioco occidentale che in uno giapponese. I personaggi, ad esempio, sono meno predefiniti"

Lavorare con una data d'uscita simultanea in tutto il mondo ha influenzato il modo in cui il gioco è stato sviluppato?

HT: Siamo usi a pubblicare i giochi in Giappone prima di spostarci su una qualunque versione internazionale. Per questo titolo abbiamo proceduto all'inverso, registrando il doppiaggio inglese prima di quello giapponese e così via. Dover registrare due set di dialoghi e adattare il labiale di ogni versione per l'uscita simultanea è stato senz'altro faticoso. Ma è segno di un cambiamento in Square Enix, nella sua attenzione al mercato globale, quindi ritengo che ne sia valsa la pena.

Quali sono stati, per voi, i benefici e le difficoltà derivati dal lavorare con l'Unreal Engine se paragonato al middleware da voi utilizzato in precedenza?

Yusuke Naora: Era la prima volta che usavamo l'Unreal Engine, dunque il lavoro ne è stato senz'altro rallentato inizialmente. Quando però abbiamo cominciato ad acquisire confidenza siamo riusciti a realizzare cose che sarebbero state difficili con i tool tradizionali. Comunque, la decisione di utilizzare o meno l'Unreal nei progetti futuri sarà presa caso per caso; non iniziamo la produzione di un gioco pensando di voler usare questo o quel middleware. Esaminiamo piuttosto il nostro obiettivo e poi scegliamo i migliori strumenti per raggiungerlo.

I Quick Time Event sono da sempre una meccanica che divide i videogiocatori. Perché avete deciso di inserirli in un sistema di combattimento altrimenti fortemente tattico?

HT: I sistemi di combattimento a menu tradizionalmente presenti nei JRPG lasciano i giocatori inattivi per molto tempo. I *trigger* critici di *The Last Remnant* sono, in realtà, solo un modo per coinvolgere maggiormente nelle battaglie, non solo a livello cerebrale e decisionale, ma anche per testare i riflessi. Capiamo che alcuni giocatori non amino questo tipo di meccanica nei sistemi di combattimento e per questo abbiamo incluso l'opzione per disattivarla totalmente.

Avete delle frustrazioni verso il genere dei GdR giapponesi in generali? Come le avete affrontate in *The Last Remnant*, una IP originale per cui siete stati liberi di elaborare nuove caratteristiche?

HT: Nel gioco sono presenti vari elementi che abbiamo

Alcune particolari specie umanoidi popolano il vasto mondo di *The Last Remnant*, dagli uomini pesce Yama ai rettiliformi Qsitis

deciso di trattare in modo diverso dal classico design dei GdR giapponesi, ma l'innovazione di gran lunga più importante risiede nel sistema di combattimento. In quasi tutti i JRPG abbiamo un party molto piccolo e intimo di giovani che sono apparentemente gli unici in grado di salvare il mondo. Tutti gli altri non fanno che star fermi a guardarli.

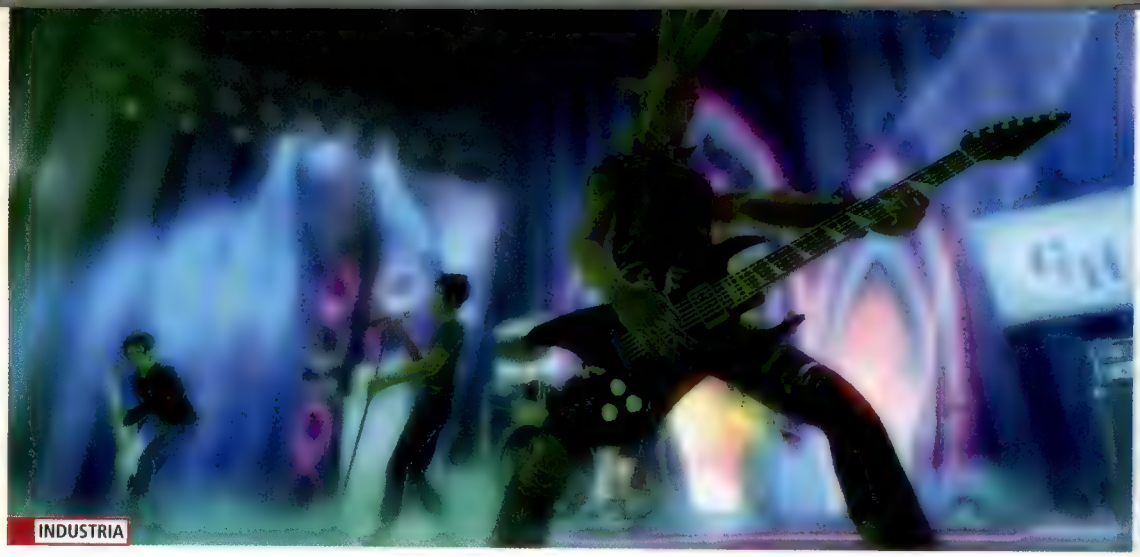
Abbiamo dunque pensato: 'Perché non permettere ai giocatori di reclutare interi eserciti per sostenere la loro causa?'. Questa linea di pensiero ha infine portato al sistema di reclutamento e alle imponenti battaglie che definiscono *The Last Remnant*. Speriamo che questo approccio diverso dal solito risponderà ad alcune delle insoddisfazioni dei giocatori nei confronti dello schema classico.

Intendete sviluppare *The Last Remnant* in una serie o lo vedete come un prodotto singolo? Mercato giapponese a parte, quanto l'eventualità di un sequel dipenderà dal successo del gioco in occidente?

HT: Siamo assolutamente disposti a continuare la storia e siamo impazienti di sapere come i fan reagiranno a questo nuovo mondo. Il team, a ogni modo, ha lavorato duramente a questo titolo e ora si ritrova con un mucchio di idee per altri giochi che speriamo di poter esplorare presto. Non miriamo a raggiungere una data soglia di vendite prima di considerare un seguito. Vogliamo solo che *The Last Remnant* abbia un buon successo di pubblico e critica.

Gran parte dei JRPG ha per protagonisti dei ragazzi tra i quindici e i vent'anni. Dal momento che molti fan di Square Enix sono ora tra la ventina e la trentina, non considererete di creare un gioco con eroi più adulti e diversificati?

YN: Il formato del GdR si presta bene a un protagonista teenager. Si gioca di solito per molte ore, accompagnando un personaggio in un viaggio da uno stato di relativa debolezza a uno di potenza e maturità che rispecchia a perfezione il passaggio dall'adolescenza all'età adulta. Questo è uno dei motivi per cui dei personaggi giovani funzionano bene. Ciò detto, quel che affermate è vero non solo per i fan cresciuti con i JRPG, ma anche per gli sviluppatori un tempo all'opera su titoli quali *Final Fantasy V*, allora giovani e adesso decisamente più maturi. Ci chiediamo a volte se facciamo bene a utilizzare protagonisti così giovani nei nostri giochi, personaggi che non necessariamente si rapportano a noi adulti. Non c'è alcuna pressione interna sulla scelta dei protagonisti, ma esistono delle aspettative, tra i giocatori giapponesi, circa il look che un protagonista dovrebbe avere.



Crescita in un anno di crisi

Il 2008 della crisi economica vede l'industria dei videogiochi crescere comunque: ma non per tutti è l'ora dei festeggiamenti

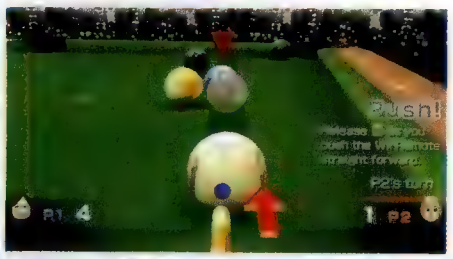
Basta sfogliare un quotidiano o guardare un telegiornale per sentirci ricordare una realtà che è purtroppo ben tangibile nella vita quotidiana: l'economia mondiale è in grave crisi. L'industria dei videogiochi come reagisce a un trend così fortemente negativo? Apparentemente, in controtendenza rispetto ad altri settori. Crescendo. Per analizzare la situazione del mercato, prendiamo a riferimento il territorio più importante e significativo per volumi di vendita: quello statunitense.

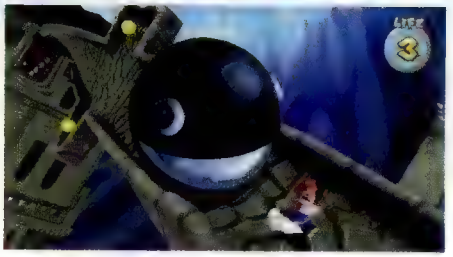
Secondo i dati relativi al mese di novembre (quelli più significativi, perché prenatalizi) forniti dall'agenzia NPD, che monitorizza accuratamente le vendite di console e giochi in USA, emerge addirittura una situazione da primato. Rispetto al medesimo mese dell'anno precedente, l'industria dei videogiochi è cresciuta addirittura del 10 per cento, passando da un fatturato mensile di 2,64 a uno di 2,91 miliardi di dollari. A guidare questo incremento record sono state *in primis* le due macchine Nintendo. La politica della Grande N diretta da Reggie Fils-Aime continua a pagare e a dare i suoi frutti, perché Wii e DS, in USA, nel solo novembre hanno piazzato rispettivamente 2,04 e 1,57 milioni di unità. Microsoft ha venduto la rispettabilissima cifra di 836.000 Xbox 360, mentre Sony si è dovuta accontentare di 421.000 PSP, 378.000 PS3 e 206.000 PS2 (si tratta pur sempre di 1.005.000 sistemi col brand PlayStation venduti in un mese). A livello di software, troviamo invece un maggiore equilibrio, con il 360 a fare la parte del leone, seguito da Wii e, più staccata, PS3. Al comando *Gears of War 2* e la versione 360 di *Call of Duty: World at War*, seguite da tre sempreverdi Nintendo, *Wii Play*, *Wii Fit* e *Mario Kart*. Fanno poi la loro comparsa la versione PS3 di *Call of Duty: World at War* e di *Guitar Hero World Tour*, seguiti da *Left 4 Dead* per 360, *Resistance 2* e *Wii Music*.

Il consolidamento sta accelerando e sempre di più i pesci piccoli faticano a sopravvivere in un contesto competitivo e spietato

Detto questo, sarebbe sbagliato credere che la crisi non stia segnando comunque l'industria dei videogiochi. Il consolidamento, infatti, sta accelerando, e sempre di più i pesci piccoli (o moderatamente grandi) faticano a sopravvivere in un contesto competitivo e spietato. Electronic Arts ha operato tagli di personale e chiuso il team Black Box, responsabile delle serie *Skate* e *Need For Speed*, mentre il team indipendente Free Radical Design (*TimeSplitters*, *Second Sight*, *Haze*) ha licenziato due terzi dei suoi dipendenti e si è messo in (s)vendita.

Anche la stessa Sony attraversa tempi difficili: chiuderà alcuni dei suoi impianti di produzione e manderà a casa oltre 8000 lavoratori entro il 2010;





***Wii Play* continua a vendere, nonostante la sua età corrisponda a quella del Wii e si tratti di una mediocre raccolta di minigiochi, probabilmente perché allegato a tutti i Remote venduti separatamente. *Wii Fit* si conferma un software adatto a tutte le stagioni, senz'altro non ricercato sull'onda dell'hype, che tuttora viene acquistato in grandi quantità in tutti e tre i territori**

Katsuhiko Mori, esperto di finanze nipponico, ha per giunta dichiarato alla BBC che queste misure di Sony, che a suo avviso starebbe ancora perdendo denaro su ogni PlayStation 3 venduta, non sarebbero sufficienti. "I tagli non basteranno", ha affermato all'emittente britannica, "poiché Sony non ha in questo momento un core business solido che le garantisca profitti stabili".

Ancor più critica è la situazione in cui versa il colosso storico dei videogiochi USA Midway. A detta del Wall Street Journal, la Sumner Redstone (grande nome del settore dei media), che deteneva l'87 per cento delle azioni di Midway Games, ha venduto l'intero pacchetto a un investitore privato di nome Mark Thomas per la ridicola cifra di 100.000 dollari. Mark Thomas ha infatti accettato di accollarsi i 70 milioni di dollari di Midway, comunque ben poca cosa rispetto al miliardo e seicentomila dollari di debiti totali di Sumner Redstone e della sua National Amusements. Midway ha conseguentemente optato per il taglio di 180 dipendenti, circa un quarto della sua forza lavoro (tra le vittime, l'intero team di Austin, noto per *BlackSite*), e per la sospensione e/o cancellazione di numerosi giochi ancora non annunciati previsti tra il 2010 e il 2011. "Queste misure sono vitali per razionalizzare le nostre operazioni e assicurarci le risorse necessarie per portare avanti con successo le nostre serie principali", ha spiegato **Matt Booty**, presidente e CEO di Midway. Bizzarro il fatto, però, che mentre la maggioranza della società viene venduta per 100.000 dollari, Booty stesso più altri top manager (Martin Spiess, Thomas Powell e Steven Allison) abbiano guadagnato ciascuno e in un solo anno più di tre volte questa cifra. Per non parlare dell'ex presidente e CEO di Midway, Mr David F. Zucker, che tra il 2006 e il 2007 ha ricevuto compensi per oltre 4,6 milioni di dollari, ricevuti "per motivare il signor Zucker a dare il massimo alla compagnia".

Newswire

Disney INTERACTIVE STUDIOS

EA NEL MIRINO DI DISNEY

Electronic Arts, solitamente protagonista di acquisizioni e scalate (anche ostili) ad altre compagnie, potrebbe per una volta trovarsi dall'altro lato della canna del fucile, con il gigante Disney potenzialmente interessato a inglobarla. Secondo una voce riportata dal Wall Street Journal, il colosso dell'intrattenimento americano per famiglie starebbe seriamente valutando di fare un'offerta per acquisire EA. L'operazione avrebbe un valore non inferiore ai 6 miliardi di dollari, una cifra abbordabile per Disney, che è in cerca, secondo il suo direttore finanziario Tom Skaggs, di un'acquisizione "strategica e attraente". Disney, ormai stabilmente inserita nel settore dei videogiochi, potrebbe grandemente beneficiare di una simile mossa, specialmente essendo titolare delle reti sportive ESPN, un marchio che va a braccetto con la linea EA Sports.

gamesdelivery
"SPEDIAMO I VOSTRI SOGNI"
Più di 2800 prodotti
Calendario delle uscite
su tutte le piattaforme
sempre aggiornato
Centinaia di offerte
VIENI A TROVARCI SU WWW.GAMESDELIVERY.IT O TELEFONACI ALLO 0573774078
E PER CELEBRARE L'USCITA DEL FILM DI MAX PAYNE NELLE SALE DAL 28 NOVEMBRE

SOUND BYTES

"A sei anni mio figlio (ora ne ha 18) mi disse: 'Papà, probabilmente sei un bravo attore, ma perché hai interpretato quel terribile Bowser in Super Mario Bros?' Gli ho risposto: 'Be', Henry, l'ho fatto perché tu potessi avere le scarpe'. E lui: 'Papà, non ho così tanto bisogno delle scarpe'."
Hopper si è redento. Ora, Hoskins, è forse giunto il tempo per ascoltare la tua versione dei fatti

"Sono io ad aver inventato gli avatar! Ho creato *4D Sports Boxing*! Non sapete cosa sia? Ehi, dovreste scriverlo! Sono stato io. È un umano, è 3D, ha un volto... era davvero la prima volta che c'era qualcosa di forma umana in 3D! Guardate!"
Don Mattrick, senior VP di Xbox 360, dimostra che più le rivendicazioni sono infondate, più chiasso bisogna fare per supportarle

"Nel 1954 l'introduzione delle TV a colori ha aperto le porte a una nuova era dell'intrattenimento. Oggi, 19 novembre, più di cinquant'anni dopo, inizia una nuova era dell'intrattenimento grazie alla Nuova Esperienza Xbox."
Un'altra colorita dichiarazione di **Microsoft**, questa volta in un comunicato sulla Nuova Esperienza Xbox

"Guardare oltre le spalle di Niko il suo paracadute virtuale mentre salta verso la versione *GTA IV* di Coney Island, prendere un hot dog da un dollaro per ripristinare la salute e poi saltare su un SUV per distruggere il quartiere della mia infanzia, volare sulle dune di Manhattan Beach solo per poi affogare nel mare di Brighton Beach. Pensare: 'Cavolo, vorrei che avessero fatto questo gioco quando ero ragazzo'."
Il regista **Darren Aronofsky** parla al New York Times dell'esperienza più memorabile del suo 2008

INTERVISTA

Esplosioni nel cielo

La bellezza di pensare in piccolo e di avere un capo amante della cucina

Pochi sono i team di sviluppo eccentrici quanto Arkedo, il creatore di *Big Bang Mini*. Si tratta di una squadra di quattro persone, munite di un sistema casalingo di produzione d'olio d'oliva e di un dirigente che ricopre il triplice ruolo di finanziatore, evangelista e chef. Abbiamo parlato con l'appassionato di gastronomia **Camille Guermonprez** (sopra) riguardo al suo passaggio dal grande mercato allo sviluppo indipendente.

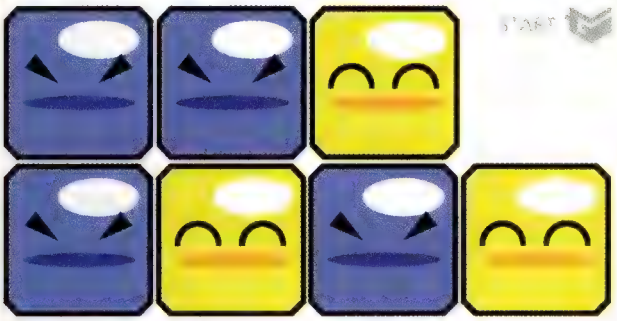
"Più guadagni e più perdi il controllo della tua società. Avere a che fare con grandi quantità di denaro è come fare un patto col diavolo"

Quindi lei è stato licenziato dal suo ultimo posto? Che cosa ha fatto di sbagliato?

Non ho fatto nulla di sbagliato! Ero il capo e il fondatore di InfraWorlds, cui feci fruttare dieci milioni di euro. Più denaro ti serve, più perdi il controllo della tua società dando troppo potere agli investitori, tanto che un giorno ne avranno così tanto da decidere di farti andar via. Volevo utilizzare più denaro per finanziare specifici progetti creativi, loro invece prediligevano la produzione di giochi economici. Ho detto: "No, non con me a capo di questo studio", sperando che loro facessero un passo indietro. Invece hanno risposto: "Nessun problema, non ne sei più a capo". Ma questo è il capitalismo. Avere a che fare con grandi quantità di denaro è come fare un patto col diavolo. Molti fondatori vengono licenziati, è quasi la prassi. Dopo aver fondato una società, esserne diventato il CEO e averla fatta arrivare al successo, un giovane decide che sei spazzatura e che quello che fai non va più bene. Yahoo è un'eccezione, ma quando una

Nervous Brickdown offriva un risvolto inaspettato della classica formula di *Breakout* sfruttando tutte le peculiarità del DS, microfono incluso

Nonostante Guermonprez sia entusiasta della distribuzione digitale, non gli è affatto dispiaciuto vedere le confezioni dei primi giochi di Arkedo: "Avendo iniziato a sviluppare titoli per cellulare, volevamo qualcosa che avremmo visto nei mercatini dell'usato tra vent'anni. Sui cellulari, una volta cambiato telefono o operatore, perdete anche il gioco"



Guermonprez ha ormai lasciato il mondo del grande business: "Come CEO non mi dedicavo alla realizzazione dei giochi. Avevo quattro o cinque titoli in sviluppo alla volta divisi tra vari team e quando provavo a suggerire delle idee mi guardavano come per dirmi: 'Non sai di cosa stai parlando'. E avevano ragione, per cui tornavo in ufficio sbattendo la porta e iniziavo a leggere le email. Una cosa odiosa. Il nostro modo di lavorare non è molto economico, ma è perfetto per un team piccolo come noi. Se siete in quattro non avete bisogno di fare riunioni e non c'è bisogno che vi sia un capo"

società guadagna grandi somme di denaro il fondatore viene spesso licenziato o imprigionato in una gabbia dorata: è per questo che ti pagano tanto. Alle volte ti forniscono anche un 'paracadute dorato', ma io non l'avevo. Pensavo: se non mi vogliono, perché mai dovrebbero pagare per mandarmi via?

Arkedo quindi rappresenta il suo tentativo di fare qualcosa di diverso?

All'inizio avevo intenzione di aprire un ristorante. Sono appassionato di cucina e, avendo appena avuto un figlio, non volevo tornare a casa alle due del mattino senza vederlo crescere. Ma poi Aurélien Regard [cofondatore di Arkedo] è venuto da me col progetto, su carta, di *Nervous Brickdown* chiedendomi se fossi interessato a fare quel gioco e gli ho detto: "Diavolo, certo che sì!". Ho pensato che avrei potuto pagare tre persone per un anno e mezzo, e così abbiamo cominciato. Quando abbiamo fondato Arkedo tutti sviluppavano per PSP e ci chiedevano perché volevamo utilizzare la piattaforma DS, quindi sono contento che la situazione si sia ribaltata.

Regard ci ha detto che siete già impegnati su un nuovo progetto.

Sì, siamo passati dal mostrare il nostro nuovo gioco al venderlo in una dozzina di giorni. Abbiamo già fissato un secondo appuntamento con EA, mentre Ubisoft ha detto che stanno seguendo il nostro lavoro. È splendido, è la prima volta in dieci anni che mi ritrovo il prossimo progetto già finanziato. E non ho venduto l'anima, abbiamo mantenuto il cento per cento del controllo creativo e la proprietà dell'IP. Siamo stati fortunati ad aver trovato un publisher [Southpeak] che crede in noi. Stiamo tentando di fare ciò che si aspettano da noi e di render loro le cose più facili possibile. Vogliamo pensarla come per il commercio dei vestiti: potete sia comprare abiti prêt-à-porter che, come i grandi stilisti, farli confezionare su misura. Noi tentiamo di fare gli stilisti. Sappiamo di essere piccoli, ma, non essendo molto costosi, rappresentiamo comunque un guadagno per i publisher. Allo stesso tempo tentiamo di aumentare la qualità dei nostri prodotti viziandoli con caratteristiche aggiuntive. Quando avevano comprato *Big Bang Mini* c'erano due modalità, ora ce ne sono sei.

Attendete con impazienza il DSi?

Ci piace l'idea del DSi, riesce a permettere lo sviluppo di piccoli progetti da distribuire via download, ma vorremmo prima vedere come funziona la Nintendo Zone. Non sappiamo quante persone useranno il DSi per collegarsi in Rete. Per essere produttivi ci servirebbero infatti dai 5000 ai 10.000 download, in confronto alle 40.000-50.000 copie necessarie per i giochi su cartuccia, ma siamo molto danneggiati dalla pirateria. Paradossalmente, le persone che con più probabilità piratano sono anche quelle a cui più piace la tipologia di giochi da noi creati.

I fan degli sparatutto?

Sì. Non sono così sicuro che molte persone pagheranno per giocare a *Big Bang Mini*! Allo stesso tempo dobbiamo considerare che *Nervous Brickdown* ha venduto quasi 100.000 copie. Ne siamo fieri, ovviamente, ma senza pirateria avremmo potuto venderne il doppio. È possibile realizzare un gioco per DS con 200.000 euro e potremmo farne anche di più economici se non ci importasse di rifinirli, guadagnando molto di più. Ma se dobbiamo fare qualcosa, vogliamo anche divertirci a farla e, magari, mangiare bene di tanto in tanto.

OUT THERE

IL CAPPELLO DI CARTA

Quasi a voler dimostrare che il loro passatempo non è sedentario né improduttivo, gamer provenienti da ogni angolo del mondo si uniscono sempre più spesso nella coltivazione di hobby creativi legati alla sottocultura nerd. Ci riferiamo, in questo caso, alla moda dei papercraft, i modellini di carta da ritagliare e montare che negli ultimi mesi hanno visto un crescente numero di piccoli capolavori realizzati da appassionati e raffiguranti icone e oggetti del mondo videoludico. Oltre a presentare modelli di personaggi e interi diorama che riproducono adorabilmente texture sgranate e poligoni spigolosi, Nintendo Papercraft offre uno dei lavori più estremi mai visti: il cappello verde di Link da *Twilight Princess*, a dimensioni naturali e completo di capigliatura bionda. Perfettamente indossabile, come mostrato dalla foto sopra.

■ http://www.nintendopapercraft.com/labels/Zelda.html

Il modello canadese

Sesta regione dello sviluppo di videogiochi per grandezza, il Quebec vede i suoi autori di punta a raccolta per discutere il futuro

Nonostante il freddo sia intenso per le strade di Montreal a novembre, il Montreal International Game Summit annuale tenutosi il 18 e 19 novembre dello scorso anno è fra le piccole conferenze di settore più calorose e accoglienti del calendario videoludico. Detiene inoltre una posizione privilegiata come incarnazione delle preoccupazioni, dei pensieri e delle tendenze di una nazione ormai diventata la terza al mondo nello sviluppo di videogiochi; questo almeno finché la nuova sfidante GDC Canada, con base a Vancouver, non vedrà i natali verso la metà dell'anno appena iniziato.

L'ultima conferenza ha colto l'industria del Quebec in un momento critico. Nella prima mattinata, prim'ancora che l'autore della keynote di apertura **Warren Spector** potesse salire sul palco, nel web si erano diffuse voci che, basandosi su una email di un (ex) direttore delle risorse umane in Eidos al suo corrispettivo in Ubisoft, accusavano alcuni studio di Montreal, inclusi Electronic Arts, Ubisoft, Eidos e A2M, di collusione ai danni dei salari dei dipendenti. Degli studios sopraccitati solo il vicepresidente di EA Montreal, **Alain Tascan**, ha commentato pubblicamente, definendo tale collusione "antietica" e promettendo di controllare i registri per assicurarsi che "nessuno in EA sia colluso con i concorrenti per inibire i salari".

"Forse il problema è affidarsi troppo a punti di riferimento come i film quando potremmo rifarci a forme d'arte quali la scultura o la pittura"

Sfortunatamente, il danno era ormai fatto e ha steso un velo di tristezza su quella che avrebbe dovuto essere la più grande news dello show, ovvero la presentazione di un nuovo studio sull'industria dello sviluppo in Quebec. Al suo interno si affermava che la provincia è oggi la sesta regione al mondo per grandezza con uno staff totale di 4400 unità, più della metà degli sviluppatori nell'intero Regno Unito (che, secondo lo stesso rapporto, ne ospita 8300).

David Braben, di Frontier (in alto a sinistra) si è chiesto se dovremmo già prepararci alla prossima generazione di console. Warren Spector (in alto al centro) ha aperto il summit proclamando il Rinascimento della creatività videoludica a dispetto dei problemi intrinseci nel modello economico del medium. Il creatore di *Braid* Jonathan Blow (in alto a destra) ha sostenuto nella sua keynote che storia e gameplay saranno sempre avversari

Vista la scarsa voglia dei convenuti di parlare di ambo le questioni, l'attenzione si è rapidamente rivolta agli stimolanti contenuti che formavano le altre sessioni. Spector ha dato l'avvio guardando al "quadro d'insieme" dell'industria videoludica e affermando che nel recente clima di crisi economica e nella cautela che essa implica il settore dovrebbe mantenere lo "spirito pionieristico" che tanti successi ha decretato negli ultimi mesi, da titoli indipendenti come *Braid*, *Portal* ed *Everyday Shooter* alla rinascita di compagnie come Sony (con *LittleBigPlanet*) ed EA. "Sono l'unico a esaltarsi vedendo EA creare cinque nuove IP in un anno?", ha chiesto prima di porgere i suoi complimenti: "Avanti così, EA!".

La sua chiamata alle armi è stata recepita positivamente dagli sviluppatori locali, tra i quali abbiamo udito frasi di entusiasmo.

L'innovazione sembra ai primi posti

nelle priorità degli studios di Montreal. Forse perché visti troppo a lungo come semplice forza lavoro più che come creativi, hanno provveduto a sezionare recenti tentativi d'innovazione (come il difettoso *Army of Two* di EA Montreal) per trovare spunti di crescita futura. Il producer esecutivo del suddetto gioco, **Reid Scheider**, ha tenuto a dire che l'innovazione stessa non può giungere a costo della qualità: "Una novità non ha senso se non è eseguita a dovere. La storia di *Call of Duty 4* non era incentrata sull'innovazione, ma era realizzata tanto bene da superare di gran lunga la nostra". Nel frattempo, altri sviluppatori si sono affrettati a indicare altri luoghi, al di là del gameplay, in cui l'innovazione può essere portata avanti.

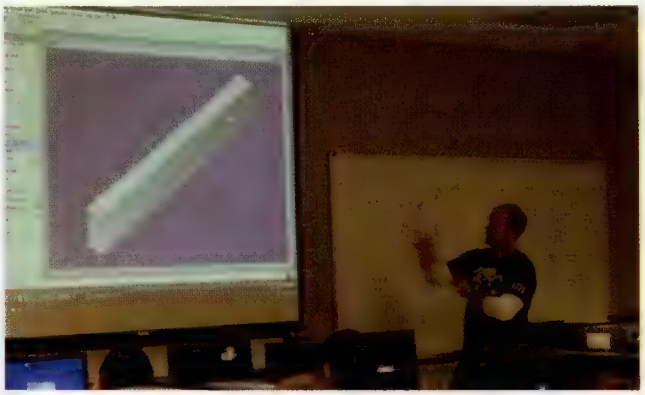
Il direttore tecnico di Ubisoft Dominic Guay ha discusso dell'importanza dei nuovi sistemi di generazione procedurale del contenuto in forze alla compagnia e utilizzati nello sviluppo del mondo di *Far Cry 2*, mentre Ben Mattes, producer dell'ultimo reboot di *Prince of Persia* [vedi **Game Pro** 019], ha puntato l'indice contro l'ossessione dell'attuale generazione hardware per il realismo grafico, sostenendo che gli sviluppatori dovrebbero piuttosto trovare l'ispirazione in titoli come *Okami* e *Shadow of the Colossus*.

In conclusione, come sempre, sono stati gli indipendenti, per citare una frase tanto cara ai fan di Miyamoto, a rovesciare il tavolo da tè. La keynote di chiusura del creatore di *Braid* **Jonathan Blow** polemizzava sul fatto che nessuna innovazione potrà mai cambiare il conflitto diretto tra il design di un videogioco e il tentativo di conferirgli una profonda componente narrativa, affermando che l'industria abbia "adottato pratiche che rendono questo aspetto falso, non importante e trascurato".

Per Blow, la storia nei videogiochi è piagata da svariati problemi tra i quali la discrepanza tra il "significato narrativo" e quello "dinamico" di un gioco, con diretto riferimento al "presunto dilemma" posto dalle Sorelline di *BioShock* e sminuito dall'interesse per il bilanciamento ludico.

Blow ha inoltre affermato che le sfide poste da un videogioco agiscono come frizione contro il progresso della trama e che l'interattività "danneggia la distribuzione del ritmo" di una storia. "Non è possibile controllare cosa un giocatore faccia in un videogioco, cos'ha appena fatto o cosa farà subito dopo; non è possibile predefinirlo", ha detto prima di concludere che "forse il problema è affidarsi troppo a un punto di riferimento come i film, che richiedono una progressione narrativa nel tempo, quando potremmo rifarci a forme d'arte quali la scultura o la pittura, che non hanno dimensione temporale e possono essere ritenute altrettanto toccanti".

Se qualcuno ha trovato scoraggianti le argomentazioni di Blow dopo due giorni di discorsi sull'importanza dell'innovazione nel futuro del Quebec e di tutta l'industria videoludica, i presenti che hanno deciso di compiere il freddo passaggio al vicino spazio che ospitava il GAMMA 3D sono stati ricompensati da un innovativo insieme di giochi stereoscopici che hanno ricordato a tutti che la vera gioia del videogioco non è nel parlare, ma per l'appunto nel giocare.



INTERVISTA

Un italiano al DigiPen

Cosa significa studiare nella più importante e rispettata scuola di game development al mondo?

Il DigiPen Institute of Technology è attualmente il più rinomato centro didattico nell'ambito delle tecniche di programmazione e game design. Situato a Redmond e strettamente collegato con le strutture di Nintendo of America e Microsoft, DigiPen è nota per formare ogni anno talentuosi sviluppatori, mentre l'importanza che l'istituto riveste nel proprio curriculum ha attirato numerosi ragazzi provenienti da ogni parte del globo. Abbiamo parlato con **Gualtiero Forte**, studente di origini italiane al suo ultimo anno di studi presso DigiPen, chiedendogli delle difficoltà incontrate con l'espatrio e del percorso di studi proposto da DigiPen.

Trasferirsi negli States a 19 anni è una grossa scelta: cosa ti spinse a prendere quella decisione?
Ero appena uscito dal liceo ed era giunta l'ora di prendere una decisione per il mio futuro. Volevo contribuire in qualche modo al panorama dei videogiochi e sapevo che per farlo sarebbe stato necessario un background didattico rispettabile e completo. Nel libro Game Design: Secrets of the Sages lessi un elenco di scuole ed istituti dedicati allo studio dei videogiochi. Fra queste, scoprii che la DigiPen Institute of Technology era di gran lunga la più stimata dall'industria per la preparazione e l'esperienza dei loro laureati.

Spesso l'ostacolo più grande di chi vuole espatriare è rappresentato dall'ignorare completamente a cosa si va incontro: come l'hai affrontato? In che modo ti sei documentato?

> **"Il vero ostacolo non è la lingua o il lifestyle americano, ma l'essere capaci di sostenere i ritmi estenuanti dell'istituto"**

Quando si contempla un'idea come quella di trasferirsi all'estero per studiare, bisogna capire se è ciò che si vuole veramente, facendo filtrare tutte le paure e le preoccupazioni che potrebbero sorgere. Detto questo, non mi sono buttato alla cieca. Tramite Internet mi sono fatto un'idea di come sarebbe stata la vita lì, a cosa sarei andato incontro dal punto di vista personale. Ho dovuto imparare a unire la mia italianità alla mia vita americana: basta chiedere a qualsiasi ragazzo di Redmond chi fa la migliore carbonara in tutto il Northwest statunitense. Tuttavia, il vero ostacolo non è la lingua o il lifestyle americano, ma piuttosto essere capaci di sostenere i ritmi estenuanti dell'istituto.

Quali sono gli strumenti di lavoro messi a disposizione da DigiPen durante il corso di studi?
Lo studente ha a sua disposizione vari computer con Visual Studio e altri add-on per facilitare la programmazione. Con questi strumenti s'impara a sviluppare un videogioco partendo dal niente, tramite il linguaggio C++.

Com'è strutturato il piano di studi presso DigiPen? Qual è il percorso che hai intrapreso nei tuoi quattro anni all'istituto?
Il curriculum si basa soprattutto sulla programmazione, la matematica e la fisica. Ogni anno si applicano le conoscenze ottenute da questi corsi per creare un progetto, partendo da una semplice avventura testuale, passando a un gioco 2D per arrivare finalmente a un gioco tridimensionale. Questi progetti si realizzano con la collaborazione di 3 o 4 studenti, ognuno con un ruolo diverso; direttore tecnico, designer o produttore. La DigiPen, infatti, cerca di simulare,

Narbacular Drop, progetto vincitore dell'IGF 2006, è in realtà la prima versione del più famoso *Portal*, realizzato da alcuni studenti di DigiPen prima che Gabe Newell decidesse di assumerli tutti

attraverso i ruoli e i tempi di produzione, lo sviluppo professionale di un videogioco. Ovvero, quello che lo studente dovrà affrontare una volta uscito dalla scuola.

Che tipo di background posseggono i docenti?
Spesso i docenti hanno lavorato in passato proprio nell'industria dei videogiochi. Ognuno insegna una materia che riflette la loro esperienza come game developer. Ad esempio, la maggior parte delle classi di intelligenza artificiale sono insegnate da Steve Rabin, noto ingegnere di intelligenza artificiale in Nintendo.

La sede di DigiPen è localizzata nei pressi degli uffici Nintendo e Microsoft. L'istituto prevede collaborazioni esterne? Di che tipo?
La DigiPen si trova nello stesso edificio occupato da Nintendo of America, a sua volta circondata dagli uffici di Microsoft. Da questa vicinanza nascono varie collaborazioni scolastiche, tra cui l'accesso a vari prototipi di Game Boy Advance per le classi che studiano lo sviluppo di giochi portatili.

Qual è, solitamente, il passo immediatamente successivo dopo aver terminato gli studi presso DigiPen?
L'università organizza, per gli studenti dell'ultimo anno, vari eventi per creare legami con gli sviluppatori, nel tentativo di collocare ogni individuo nel mondo lavorativo. Grazie all'elevato numero di aziende che sviluppano videogiochi nei dintorni di Seattle, Redmond e Bellevue, il lavoro non manca. Anche dopo la laurea l'istituto rimane in contatto con i suoi ex alunni, creando così un network composto da vari studenti e le loro rispettive aziende.

Ha mai preso in considerazione l'idea di tornare per lavorare in Italia? Ritiene che cercare fortuna all'estero sia ancora la scelta migliore?

Assieme ad altri tre studenti, Gualtiero Forte ha realizzato *Froggle*, colorato action platform 3D che parteciperà allo Student Showcase del prossimo IGF. Attualmente, è già possibile scaricare gratuitamente il gioco sul sito ufficiale (www.frogglegame.com)

Credo che per qualche anno rimarrò negli Stati Uniti, per poi tornare in Italia e magari collaborare nella creazione di un team di sviluppo che possa usufruire della creatività italiana e lanciarla nel mercato internazionale. Per ora credo che la barriera burocratica e la mancanza di strutture capaci di impartire le giuste conoscenze rendano difficile la crescita dell'industria dei videogiochi italiana. So comunque che qualcosa si sta muovendo e spero che sia una questione di tempo, perché sicuramente l'Italia, come nelle altre arti, ha qualcosa da dire per quanto riguarda i videogiochi.

Paolo Bruni, in arte 'Pau', cantante e paroliere del gruppo italiano Negrita

Made in Italy

a cura di **Alessandro Mucchi**

Nomi, fatti ed eventi dell'industria dei videogiochi italiana

Novità in Microsoft Italia: **Silvano Colombo** è stato nominato country manager della divisione Entertainment & Devices. In Microsoft dal 1992, Colombo è stato direttore della divisione OEM e direttore vendite e marketing dello small business. "Si tratta per me di un gradito ritorno in una divisione composta da un team di brillanti professionisti", ha dichiarato. "Sono entusiasta di iniziare questa nuova sfida in settori stimolanti come quello dell'intrattenimento, dell'hardware e in generale del retail". Fabrizio Fassone, in Microsoft dal 1995, ne erediterà l'incarico di sviluppare la relazione con i produttori e i distributori di PC e server nazionali e multinazionali. La divisione OEM collabora infatti con i partner per promuovere la preinstallazione di sistemi operativi e applicazioni Microsoft su PC, server, dispositivi mobili e prodotti di elettronica di consumo. In questo nuovo ruolo Fassone risponderà direttamente all'amministratore delegato di Microsoft Italia **Pietro Scott Jovane**, che ha dichiarato: "Sono orgoglioso che un manager come Silvano Colombo, dopo aver guidato con successo la divisione OEM, abbia accettato la sfida di seguire un team focalizzato sul mercato dell'intrattenimento. Sono certo che saprà portare alla divisione Entertainment & Devices una grande esperienza, già acquisita in questo settore, e molta passione".

Nintendo continua ad ampliare il suo organico e ad intraprendere nuove iniziative commerciali e di customer care. Al reparto vendite di NOI sono approdati ben tre nuovi arrivi: Luca Dariozzi, Masha Korost e Marco De Girolamo, che opereranno nel reparto guidato da Alessandro Carpignani per far fronte alle richieste sempre maggiori del pubblico italiano. Dal punto di vista commerciale il colosso dell'intrattenimento nipponico ha stretto un patto con MSC Crociere per installare 114 Wii sulla nave ammiraglia della compagnia, disponibili ai passeggeri in apposite sezioni e nel negozio di bordo. "Far provare nuove emozioni in modo divertente e coinvolgente è l'obiettivo che Nintendo si è sempre prefissa", ha commentato **Sandro Benedettini**, direttore marketing di Nintendo Italia. "Abbiamo dunque organizzato questo progetto che renderà possibile a tutti gli ospiti della MSC Fantasia giocare con alcuni tra i nostri migliori prodotti, come *Wii Sports* e *Wii Fit*, in un contesto sicuramente simpatico e rilassante". Per assicurare ai consumatori un servizio clienti sempre all'altezza delle richieste, Nintendo Italia ha inoltre stretto un accordo con TNT che offre a chi dovesse avere una console guasta la spedizione gratuita verso il centro di assistenza. La procedura è stata ulteriormente semplificata grazie alla nuova possibilità di aprire una pratica di riparazione via Internet presso il sito www.nintendo.it; in seguito sarà possibile recarsi in uno dei 1200 TNT Point dislocati in tutto il territorio italiano oppure usufruire del servizio pick-up presso il proprio domicilio senza sostenere alcuna spesa. Ultima novità è l'istituzione di un numero verde gratuito (800 904 924) disponibile per ogni esigenza dei clienti che va a sostituire il precedente numero 199 a tariffa fissa.

Silvano Colombo, nuovo country manager della divisione Entertainment & Devices di Microsoft Italia

Db-Line, distributore italiano guidato da **Marco Salmini**, ha registrato nel corso del 2008 una straordinaria crescita che ha permesso di superare le stime di fatturato fissate a gennaio dello scorso anno. "Le acquisizioni di nuove distribuzioni (Atari, THQ, Logitech), la crescita e il consolidamento della clientela, il rafforzamento delle partnership con Nintendo e Microsoft, oltre alla crescita del nostro personale, sono i fattori chiave che ci permettono di raggiungere questi risultati", ha commentato Salmini. "L'ultimo fattore chiave è lo sviluppo del nostro sito B2B (http://shop.dbline.it) e i risultati da esso portati. Dai dati emerge che il sito, a fine novembre 2008 e su base annua, ha veicolato 10,5 milioni di euro pari al 22 per cento dell'intero fatturato aziendale".

Dallo scorso dicembre, *Guitar Hero World Tour* annovera nella sua tracklist un altro gruppo italiano oltre ai già presenti Lacuna Coil e Negramaro. Si tratta dei Negrita con il brano Mama Mae, scelto come uno dei maggiormente rappresentativi, tratto dalla colonna sonora di Così è La Vita (di Aldo Giovanni e Giacomo) e primo singolo dell'album Reset, datato 1999.

Lo scorso 13 dicembre si è tenuta a Milano una conferenza stampa indetta dall'AESVI con il supporto di Federdistribuzione e Aires per presentare il PEGI Day, iniziativa atta a promuovere l'acquisto consapevole dei videogiochi. L'evento è stato patrocinato dal Ministro della Gioventù Onorevole **Giorgia Meloni**, che ha dimostrato molto interesse per l'iniziativa: "Da molti anni il governo italiano è impegnato, in collaborazione con gli organismi europei preposti al controllo e alla applicazione del codice PEGI, nella valutazione di una normativa che possa rafforzarne il peso in ambito nazionale", ha dichiarato. AESVI ha inoltre concluso a Bari il primo ciclo di formazione sulla pirateria nel settore videoludico dedicato alle Forze dell'Ordine impegnate in prima linea nella repressione del fenomeno. Il particolare addestramento, ospitato dal Comando della Guardia di Finanza della Regione Puglia, è solo l'ultimo dei tanti impegni che hanno visto l'AESVI accolta nei Comandi della GdF delle principali regioni italiane con il coinvolgimento di più di 300 militari tra ufficiali e sottufficiali.

Italian Video Game Award: seconda edizione

L'Oscar italiano dei videogiochi torna con alcune importanti novità

Il grande successo di pubblico (ben 200.000 voti raccolti sul sito) registrato lo scorso anno dall'Italian Video Game Award, la manifestazione italiana organizzata dalle riviste specializzate del gruppo Sprea Editori e volta a premiare i migliori videogiochi usciti nei dodici mesi precedenti, ha permesso di replicare con una seconda edizione. Pur presentando le stesse linee guida stabilite in partenza, l'IVGA 2009 snellisce la quantità di categorie ma non il numero di titoli in lizza, concentrandosi sui generi videoludici attualmente più prolifici, sugli aspetti tecnici più rilevanti e su alcune categorie di carattere culturale. Altra novità importante è l'inclusione di una categoria inedita, che rende particolarmente fiera la nostra rivista: quella per il miglior gioco sviluppato in Italia nel 2008, patrocinata proprio da **Game Pro** e da AIOMI (Associazione Italiana Opere Multimediali Interattive). Così si concretizza il sodalizio tra AIOMI e Sprea annunciato nel corso dell'IVDC, l'Italian Videogame Developers Conference tenutasi lo scorso 22 novembre all'interno della fiera Ludic@rena di Milano [vedi **Game Pro 019**].

Come è possibile osservare dal box pubblicato qui a fianco, le summenzionate categorie si sono ridotte da 40 a 25, mentre la procedura per la votazione è rimasta invariata. La prima fase, attiva dallo scorso 30 gennaio all'8 marzo, richiede ai lettori di scegliere, recandosi sul sito **www.italianvideogameaward.it** e registrandosi, il gioco preferito in ciascuna categoria tra quelli precedentemente selezionati dalle redazioni delle riviste Sprea Editori (Game Pro, TGM, Giochi per il Mio Computer, Nintendo la Rivista Ufficiale, PSM, Xbox Magazine Ufficiale). Trascorso tale periodo, l'8 marzo saranno annunciate le tre nomination finali per ogni categoria, che potranno essere votate fino al 12 aprile e i cui vincitori saranno premiati durante la serata di gala che si terrà, stavolta, a fine aprile anziché in estate.

Si tratta di un'iniziativa unica in Italia che intende contribuire ad elevare la considerazione del medium videoludico, in modo simile a quanto avviene già nel resto del mondo non solo con eventi di portata internazionale come la Notte degli Oscar per il cinema, ma anche con cerimonie di premiazione dedicate ai videogiochi di cui, fino all'IVGA, era sempre mancato un equivalente nostrano. L'iniziativa permette inoltre al pubblico di far sentire la propria voce eleggendo i titoli che hanno definito qualitativamente l'ultimo anno. Sul sito ufficiale riportato più sopra, oltre alle nomination, verranno pubblicati tutti gli aggiornamenti sull'evento, ed è possibile consultare i risultati della precedente edizione e un servizio, comprensivo di interviste e retroscena, sulla serata di gala tenutasi l'8 luglio 2008.

Alcune immagini dalla serata di gala della cerimonia di premiazione per la scorsa edizione dell'IVGA

LE CATEGORIE PREMIATE

GENERI
MIGLIOR FPS
MIGLIORE AVVENTURA GRAFICA
MIGLIOR GIOCO STRATEGICO
MIGLIOR GIOCO SPORTIVO
MIGLIOR GIOCO DI GUIDA
MIGLIOR GIOCO MMO
MIGLIOR GIOCO D'AZIONE
MIGLIOR GIOCO GESTIONALE
MIGLIOR GIOCO DI RUOLO
MIGLIOR GIOCO MUSICALE
MIGLIOR GIOCO PER LA FAMIGLIA

PREMI TECNICO/ARTISTICI
MIGLIOR GRAFICA/ANIMAZIONE
MIGLIOR SCENEGGIATURA
MIGLIOR SONORO
MIGLIOR LOCALIZZAZIONE
MIGLIOR PERSONAGGIO PROTAGONISTA
MIGLIOR (PEGGIOR) CATTIVO

PREMIO SPECIALE DELLA CRITICA
GIOCO PIÙ INNOVATIVO

PREMI ASSOLUTI
VIDEOGIOCO DELL'ANNO – PC
VIDEOGIOCO DELL'ANNO – PS3
VIDEOGIOCO DELL'ANNO – XBOX 360
VIDEOGIOCO DELL'ANNO – Wii
VIDEOGIOCO DELL'ANNO – NINTENDO DS
VIDEOGIOCO DELL'ANNO – PSP

PREMIO SPECIALE PATROCINATO DA GAME PRO E AIOMI
MIGLIOR GIOCO SVILUPPATO IN ITALIA

HOTCAKES

Le classifiche di Game Pro

Classifica vendite console - Giappone

8 – 28 dicembre 2008

Fonte: Media Create e Famitsu

	Vendite mensili	Vendite '08	Vendite totali
DSi + DSL	735.213	3.977.439	25.150.043
Wii	384.641	2.889.804	7.505.964
PSP	337.540	3.694.322	11.295.922
PS3	120.788	982.493	2.624.169
Xbox 360	37.697	322.120	829.461
PS2	28.359	381.218	21.398.255

Classifica vendite software - Giappone

1 – 28 dicembre 2008

Fonte: Media Create e Famitsu

	Vendite mensili	Totale
Dissidia: Final Fantasy (PSP)	646.100	646.100
Animal Crossing: City Folk (Wii)	485.777	895.000
Kirby Super Star Ultra Deluxe (DS)	463.285	855.000
Wagamama Fashion: Girls Mode (DS)	320.855	549.000
Pokémon Platinum (DS)	274.310	2.187.000

EVENTI

I mille volti di una storia

Che cosa significa raccontare una storia in un videogioco? Ne discuteremo insieme il 28 febbraio a Mantova

Tra le tante classificazioni che possiamo usare per distinguere i videogiochi, una di estrema importanza è quella tra opere multimediali interattive narrative (es.: *Resident Evil*) e non narrative (es.: *Tetris*). Le prime hanno da sempre animato un fervido dibattito tra giocatori, operatori del settore e critici: il videogioco è o quantomeno mira a essere un film interattivo? Quanto spazio può essere riservato alla componente narrativa senza che il nucleo del gameplay venga posto in ombra? *Metal Gear Solid*, *Half-Life*, *Metroid Prime*, *Zork*... molti sono i modi di narrare una storia interattiva. Sequenze non interattive in computer grafica? O magari realizzate con il motore stesso del gioco per evitare traumatici stacchi tra fasi giocate e momenti vissuti da spettatore? E se invece, ancora, fosse opportuno che in un videogioco si vivessero attivamente tutti i momenti dello stesso, senza eccezioni? Sono alcune delle domande chiave da sempre (o quasi) sul tappeto.

Come anche la questione del contemperamento tra libertà di gioco e forte sceneggiatura: la linearità focalizza l'autore e gli permette di essere più incisivo, ma la multidirezionalità apre gli orizzonti videoludici, rende l'esperienza più vera, più libera. Molti sviluppatori, del resto, già parlano di quadratura del cerchio, di modi ipotetici (miracolosi?) per coniugare entrambe le istanze in un'unica avveniristica soluzione. La via di *Heavy Rain*? Chissà, è un'ipotesi.

Per affrontare questo tema, AIOMI, l'Associazione Italiana Opere Multimediali Interattive (www.aiomi.it), ha organizzato all'interno della manifestazione Mantova Comics & Games un panel dall'esplicito titolo 'La Narrazione Interattiva', all'interno del quale autori e artisti in rappresentanza di diversi tipi di media discuteranno di differenze e similitudini tra i tipi di narrazione tradizionale e quella dei videogiochi. Il dibattito vedrà la partecipazione di Riccardo Cangini di Artematica e Raoul Carbone di Black Sheep Studios in rappresentanza del mondo dei videogiochi; Roberto Recchioni, autore di John Doe, noto sceneggiatore di fumetti nonché editorialista di Game Pro; Francesco Falconi, giovane romanziere autore dei cicli di Estasia e Prodigium; infine Marco Accordi Rickards come giornalista e critico videoludico.

La tavola rotonda si terrà sabato 28 febbraio al PALABAM di Mantova intorno alle 15:30, durerà ben due ore e lascerà ampio spazio al pubblico per intervenire. Per ulteriori informazioni su questo evento e sulla fiera in generale (che durerà fino al 2 marzo), potete consultare il blog ufficiale di Mantova Comics & Games, a questo indirizzo: http://mantovacomics.blogspot.com.

Continua

Altra scommessa vinta da Nintendo. In Giappone la PSP è di nuovo 'dietro'

iPhone e iPod aprono un varco non irrilevante sul gaming per la casa di Cupertino

Quando corre voce che Disney voglia comprarti, vuol dire che vali davvero

Quit

Catene alle porte, licenziamenti, team in svendita. C'è crisi

Il pacchetto di maggioranza ceduto per 100.000 dollari. C'è grossa crisi

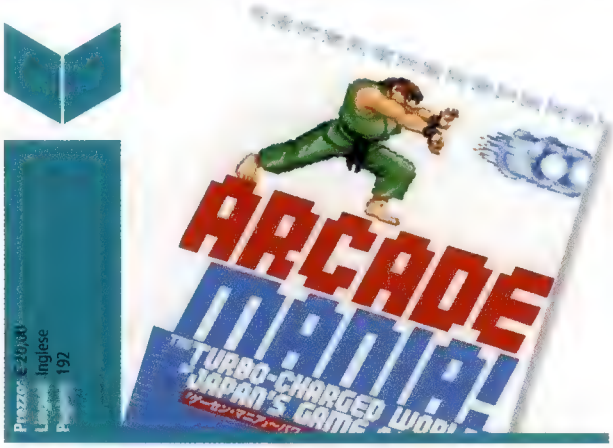
All'alba del lancio, nessuno ne parla bene. Partenza in salita?

Consigli per la lettura a cura di
Matteo Bittanti

Prezzo: € 29,50
Lingua: Inglese
Pagine: 320

PHILOSOPHY THROUGH VIDEO GAMES
Jon Cogburn, Mark Silcox, Routledge, 2008

Lettura affascinante, anche se a tratti densa e impegnativa, Philosophy Through Video Games propone una disamina del fenomeno videoludico attraverso il filtro della filosofia. Jon Cogburn e Mark Silcox si pongono una serie di domande sull'essenza del videogioco (qual è il rapporto tra *Wii Sports* e la metafisica? Possiamo comprendere il significato profondo della nozione di identità per mezzo di *World of Warcraft*? I *god game* sono intrinsecamente atei?) e rispondono chiamando in causa Platone, Aristotele e un'intera legione di intellettuali delle più differenti scuole di pensiero. Ci troviamo, come avrete capito, nel reame della pura speculazione. Ma lungi dal risultare stucchevole e lezioso, il trattato dei due filosofi americani illumina, sorprende e diverte. La tesi fondamentale degli autori è che l'appeal dei videogame risiede proprio nella loro natura intrinsecamente filosofica, una tesi che per altro ci trova perfettamente d'accordo. Identità, morale, estetica, percezione, senso della vita: il videogame, più di ogni altro medium, ci costringe a confrontarci con queste tematiche fondamentali. Il volume è suddiviso in una serie di capitoli incentrati su una questione specifica (il problema della realtà esterna, il dualismo tra soggetto e oggetto, l'intelligenza artificiale, la nozione di arte interattiva, la morale nei videogame e altri ancora) esaminata attraverso un particolare videogame (tra i tanti, citiamo *Madden Football*, *Wii Sports*, *Guitar Hero*, *World of Warcraft*, *The Sims Online*, *Baldur's Gate*, *Knights of the Old Republic*, *The Elder Scrolls*, *Zork*, *Doom*, *Grand Theft Auto*, *Civilization*, *Black and White*) o piattaforma (Nintendo Wii). Un volume consigliato ai filosofi di tutte le età accomunati da una irresistibile passione per il ludico elettronico.



Prezzo: € 20,00
Lingua: Inglese
Pagine: 192

ARCADE MANIA: THE TURBO-CHARGED WORLD OF JAPAN'S GAME
Brian Ashcraft (con Jean Snow), Kodansha International, 2009

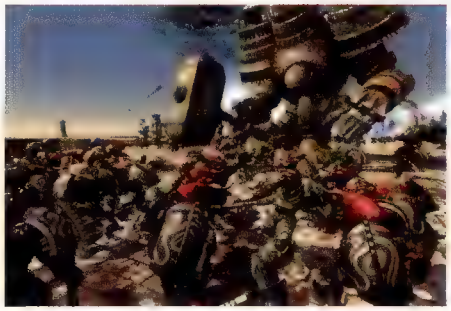
Per chi non lo sapesse, Brian Ashcraft è un'autentica celebrità nella blogosfera: è l'editor-in-chief di Kotaku, uno dei più importanti blog videoludici al mondo (ventitre milioni di hit al mese non sono bruscolini). Il primo libro dell'intraprendente blogger, Arcade Mania, è un omaggio sincero alla cultura arcade nipponica. Se nel resto del mondo le sale giochi sono ormai estinte o quasi, in Giappone continuano ad esercitare un forte appeal su teenager di entrambi i sessi. Gli oltre 9500 'game center' (*game senta*) attivi possono vantare qualcosa come 445.000 macchine mangia-gettoni. Ashcraft ha compilato una sorta di guida strategica (o turistica, se vogliamo) a questi templi del divertimento elettronico, suddivisa in nove capitoli. La ripartizione non è geografica, ma ludica: ogni sezione è infatti dedicata all'analisi di uno specifico genere, dai music game ai picchiaduro, dagli sparatutto ai retrogame. Il tutto è impreziosito da interviste a designer come Yu Suzuki e Goichi Suda (Suda51) e pro-gamer (come Daigo Umehara, campione mondiale di beat 'em up e star della competizione EVO) nonché da un'impaginazione vivace e sbarazzina. Le conversazioni con i programmatori sono terribilmente interessanti. Segnaliamo, in particolare, quella a Yuka Nakajima (capitolo 1) e ad Aaron Chmielowiec, campione indiscusso di *Dance Dance Revolution*. Per quanto le informazioni offerte siano tutt'altro che originali (avremmo preferito maggiore profondità e dettaglio, specie sui giochi specificatamente nipponici: nell'era di Wikipedia, nessuno può più permettersi leggerezze e superficialità), Arcade Mania merita sicuramente l'acquisto.

INCOMING

Nuovi giochi e update su titoli da tenere d'occhio

Demigod

FORMATO: PC **PUBLISHER:** STARDOCK



La beta in corso raggiunge il secondo livello e aggiunge il 'succo' del gioco. Promessi alberi di abilità, unità generali, segnalini di missione e update alla Cittadella

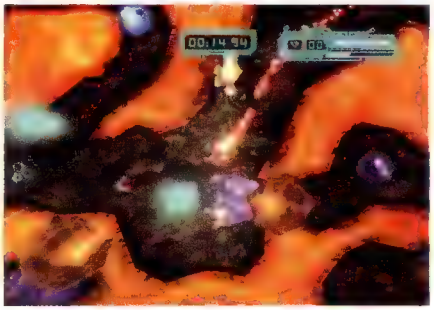
Colin McRae: Dirt 2

FORMATO: 360, DS, PC, PS3, PSP, Wii **PUBLISHER:** CODEMASTERS

Tra il dare un seguito al superbo *Grid* e omaggiare il compianto McRae, Codemasters non dovrebbe trovarsi a corto di motivazioni. Un World Tour più vario si unisce a una gamma di modalità online

Evasive Space

FORMATO: Wii **PUBLISHER:** YUKES



Il debutto su WiiWare di Yukes non ha bisogno di PR: si tratta di un semplice test di pilotaggio spaziale con un tocco in più dato dal Wii Remote. Schiverete asteroidi e proiettili lungo 20 livelli

GTA IV: The Lost And Damned

FORMATO: 360 **PUBLISHER:** ROCKSTAR

Si materializza finalmente il contenuto '360 only': date il benvenuto a Johnny Klebitz, membro della banda di biker The Lost che arricchirà Liberty City a partire dal prossimo 17 febbraio

Saints Row 3

FORMATO: TBA **PUBLISHER:** THQ

Difficilmente qualcuno si sorprenderà sapendo che un sequel è già in produzione e che Volition porterà la serie in 'una nuova direzione', non sappiamo se più o meno vicina al realismo di *GTAIV*

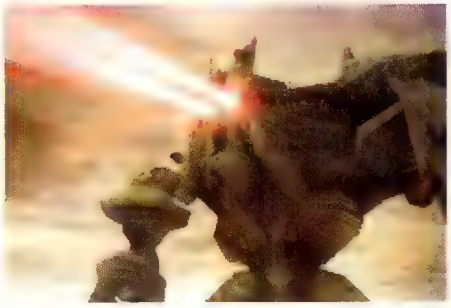
Terminator Salvation: The Videogame

FORMATO: TBA **PUBLISHER:** WARNER BROS

Tutto considerato, la Grin di *Bionic Commando* ha più chance di salvare il gioco di quante Christian Bale ne abbia col film. Tra le feature di spicco, un 'sistema di controllo incredibilmente fluido e realistico'

Blood of Bahamut

FORMATO: DS **PUBLISHER:** SQUARE ENIX



Accuse di plagio a *Shadow of the Colossus* e notevole stile ibrido 2D-3D a parte, Square Enix ingrossa ancora la massiccia ondata di JRPG in arrivo su DS. Già annunciato il multiplayer co-op

National Geographic: Africa

FORMATO: PS3 **PUBLISHER:** NATIONAL GEOGRAPHIC VENTURES

Forse non vedrete mai le vostre foto su delle copertine bordate di giallo, ma potrete sempre far finta. Il 'fotografatutto' di Sony migra in occidente a supportare l'entrata del marchio nei videogiochi

APB

FORMATO: TBC **PUBLISHER:** TBC

Realtime Worlds si avvicina sempre più alla beta di questo promettente MMOG. Ultime notizie: minigiochi e 'attività di piacere' sono già in considerazione per aggiornamenti post-lancio

NET GAME DEL MESE

Splitter

www.kongregate.com/games/EvgenyKarataev/splitter

A dispetto di vaghe rimembranze titolari, *Splitter* è in realtà un leggiadro puzzle basato su fisica. Creato da Evgeny Karataev, sfrutta l'engine Box2D (lo stesso impiegato dal famoso vincitore dell'Independent Games Festival *Crayon Physics Deluxe*) per consentire al giocatore di tagliare pezzi di legno allo scopo di spingere uno smiley dalla sua posizione di partenza all'uscita designata. Tracciando una linea nel mezzo degli oggetti sparsi nel livello, il giocatore può eliminare gli ostacoli, creare pedane con le travi cadute, bilanciare altalene improvvisate e tranciare funi di supporto per far oscillare dei blocchi di cemento in modo che colpiscano la faccina, facendole descrivere un arco perfetto verso l'obiettivo.

Bisogna ammettere che una discreta quantità di puzzle può essere superata semplicemente raffazzonando una soluzione, mentre alcuni altri richiedono una meticolosa attenzione al singolo pixel. Le sporadiche vittorie accidentali e le richieste di precisione estrema sono tuttavia il perdonabile e inevitabile prodotto di una simulazione fisica coerente. *Splitter* non risparmia comunque casi in cui a un'iniziale perplessità segue una trionfante vittoria.

La rivista PER DIVERTIRSI SUBITO CON Wii e DS ti attende in edicola!

Speciale! Videogiochi al femminile

Speciale! Tutti cuochi con Wii e DS

Recensito! Animal Crossing: Let's Go to the City

Sprea ITALY

Chiedila subito al tuo edicolante!

Hype

Le uniche anteprime che ne sono libere

I più attesi da Game Pro

God of War III

Il terzo capitolo della saga di Kratos sarà anche l'ultimo, ma promette già dal trailer di essere epico e massiccio quanto e più dei precedenti
PS3, SONY

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

Da semplice remake, si è sviluppato nel degno seguito del miglior gioco per il vecchio Xbox, fino a ora inspiegabilmente dimenticato
360, PC, PS3, ATARI

Uncharted 2: Among Thieves

Un seguito molto più sporco e cattivo di *Uncharted*, che a distanza di un anno dalla sua uscita rimane senza dubbio uno dei migliori giochi per PlayStation 3
PS3, SONY

All'inferno e ritorno

La maturazione del videogioco passa anche da qui

Dante's Inferno non può essere biasimato per quel che è, né ci si deve fermare a giudicarlo superficialmente per il semplice fatto di aver 'violato' un opera così importante

Dante's Inferno è un gioco che pone di fronte a un dilemma. Da una parte, è facile criticarlo, come hanno fatto molti, di snaturare la Divina Commedia, un attacco che riecheggia l'eterna diatriba tra il cinema *d'essai* e quello pensato per il grande pubblico. Il gioco di Redwood Shores (in realtà il secondo adattamento videoludico del lavoro di Dante, preceduto da un adventure su Commodore 64) potrebbe essere ritenuto colpevole di aver perso un'occasione di crescita per il videogioco, adattando una simile opera sotto forma di action, genere molto restio all'approfondimento di aspetti più complessi. Probabilmente, un film sulla Divina Commedia avrebbe trattato in maniera molto più fedele l'opera originale. Ma bisogna anche considerare che, sebbene sia giusto ricercare la serietà nei videogiochi, questa non deve neanche diventare un obiettivo vincolante.

Un protagonista tutto muscoli non ha niente a che vedere con il Dante Alighieri della Divina Commedia, ma è anche vero che i videogiochi hanno meno pregiudizi rispetto ad altri mezzi come il cinema, che invece talvolta ricercano atmosfere rigorose a tutti i costi anche quando non sono opportune. E questa può essere una delle tante forze del videogioco.

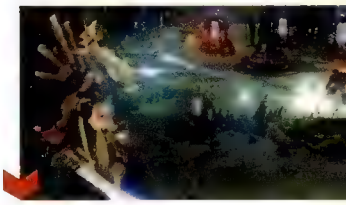
Un altro ottimo esempio è *God of War*, la cui storia, per quanto epica e appassionante, sarebbe improponibile altrove, soprattutto al cinema dove il genere mitologico ha visto tramontare la sua era già da un pezzo. La storia di *God of War* è un espediente che adempie alla perfezione il suo compito di mandare avanti l'azione e, forse, una premessa più elaborata avrebbe danneggiato l'opera nel complesso. Bisogna anche chiedersi quando una storia profonda sia opportuna o meno e non condannare a priori i giochi che scelgono deliberatamente di non averne bisogno.

È opportuno invece cercare di lavorare sugli aspetti che rivestono un'importanza primaria nel genere action, come le ambientazioni e i nemici. *Dante's Inferno*, da quanto si è visto finora, riprende i personaggi e i luoghi descritti da Dante e li rielabora in un viaggio attraverso gironi allucinati e malati. Per questo motivo non lo si può liquidare in poche parole criticando il protagonista, perché si tratta di una scelta consapevole che rielabora il materiale in maniera interessante e originale. Per capirlo bisogna evitare di pensare che esistano opere intoccabili, perché il videogioco ha abbastanza forza per rielaborare senza necessariamente snaturare.

Guglielmo De Gregori

030 **Bionic Commando**
360, PC, PS3

032 **Bayonetta**
360, PS3



034 **Warhammer 40.000: Dawn of War 2**
PC

036 **Halo Wars**
360

038 **F.E.A.R. 2: Project Origin**
360, PC, PS3

039 **Empire: Total War**
PC

040 **Love**
PC

041 **Tom Clancy's Hawx**
360, PC, PS3

042 **Dragon Quest IX**
DS

043 **Brütal Legend**
360, PS3

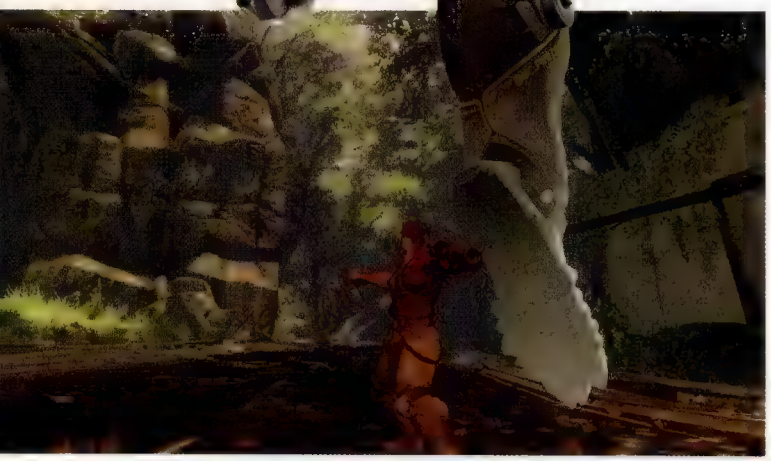
044 **God of War III**
PS3

045 **Dante's Inferno**
360, PC, PS3

Bionic Commando

FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **CAPCOM**
SVILUPPO: **GRIN**
ORIGINE: **SVEZIA**
USCITA: **TBA**

Basta ciondolare: è tempo di fiondarsi nel pericolo



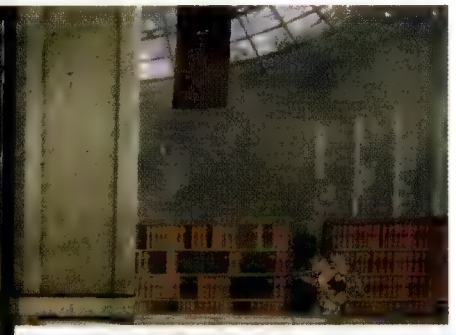
Appollaiati sulla cima di uno degli edifici più alti presenti in *Bionic Commando*, e con un'intera città devastata ai propri piedi, viene da pensare che Grin sia riuscita a raggiungere lo scopo. Il gioco sa mostrarsi come qualcosa di davvero speciale quando le strade e gli edifici irradiati dei primi livelli, parzialmente distrutti dagli onnipresenti e fastidiosi terroristi, creano una skyline frastagliata attraverso la quale, dalla vasta profondità di campo, filtra il sole in un'esplosione di effetti di luce.

Basta saltar giù da questa comoda posizione, però, per rischiare di trovarsi nei guai. Il giocatore abituato a inclinare semplicemente lo stick analogico verso una data direzione troverà il metodo di movimento assai complicato. Il protagonista Nathan Spencer (doppiato da un trattenuto Mike Patton la cui identità di cantante viene tradita dai modulati gemiti di dolore) può correre, senz'altro, ma anche sparare il suo braccio bionico verso qualsiasi superficie raggiungibile, e da lì tirarsi verso di esso, dondolarsi, saltare in lungo o lasciarsi cadere. Tutto viene spiegato durante un esasperante tutorial che insegna l'arte della pazienza e della pianificazione tanto quanto il sistema di controllo.

Un veloce salto sul tetto di un palazzo vicino permetterebbe di aggirare il pericolo. Ma questo non è uno stealth game, e l'assurdo Hiker rende questo concetto ben chiaro

I salti nel vuoto sono occasionalmente necessari, ma fintanto che ci sarà qualcosa da afferrare nelle vicinanze, Nathan vi si aggrapperà senza fallo semplicemente tenendo premuto il grilletto sinistro

Detti controlli funzionano egregiamente, ma non prima che la vostra mente li avrà fatti propri. Gran parte dei movimenti del braccio è gestita dallo stesso pulsante, cosicché sia possibile agganciare un appiglio con un grilletto e premere A per saltare, rilasciare e poi premere e tener premuto per riavvolgere il cavo, quindi rilasciare e premere nuovamente per saltare sulla superficie di qualsiasi cosa si sia scalata. È certamente un sistema migliore rispetto ad avere tali comandi su pulsanti separati, ma può richiedere del tempo per essere assimilato a dovere. Il braccio bionico possiede un mirino dedicato che passa in rassegna ogni obiettivo selezionato, comunicando col suo colore se sia possibile afferrarlo, raccoglierlo, attaccarlo o utilizzarlo come supporto per oscillare.



È possibile esplorare le locazioni anche camminando, utilizzando il rampino solo per attraversare i precipizi, ma così facendo si andrebbe a perdere la natura stessa del titolo. Dondolarsi rende inoltre meno vulnerabili agli attacchi con armi da fuoco

Questi meccanoidi volanti sono una fastidiosa forma di miniboss, capaci di abbattervi con relativa facilità non appena uscirete allo scoperto

Guerra bionica

La mira è assistita dall'apposito reticolo, posto al centro dello schermo in maniera tradizionale. Esso diventerà rosso quando lo punterete su un nemico a portata di fuoco, ma con la pistola in dotazione sarete in grado di attaccare da una distanza maggiore: mandando a segno un colpo alla testa in questo modo potrete eliminare un bioterrorista con un rischio minimo per la vostra incolumità, ma ciò potrebbe implicare un più consistente dispendio di munizioni. Il braccio bionico si rivelerà utile anche durante i combattimenti corpo a corpo con pugni, prese dalla distanza e altre mosse da sbloccare nel corso del gioco. Le granate, leggermente deludenti in quanto a raggio d'azione, somigliano piacevolmente a qualcosa che un Brute lancerebbe.

E una volta che Nathan dondolerà nell'aere non sarà solo un altro clone di Spider-Man, né il suo braccio equivale a delle ragnatele sparate nel vuoto. Tentare di utilizzare la telecamera per cercare obiettivi da agganciare quasi sempre porterà a rovinare fragorosamente al suolo, considerato il terribile senso di disorientamento che tale azione può procurare. Molto meglio fidarsi del nostro eroe, la cui portentosa abilità nell'individuare appigli altrimenti al di fuori del campo visivo del giocatore implica che la sua mira sia quasi sempre infallibile, almeno fintanto che ci sarà qualcosa nelle vicinanze cui aggrapparsi. Le sequenze in cui Nathan attraversa letali spazi ristretti dandosi la spinta da comode mine fluttuanti sarebbero ben più spaventose senza questa sua capacità, sebbene tali fasi saranno probabilmente da ripetere più di una volta in mancanza di un ritmo impeccabile e di un forte senso dell'orientamento, che aiuti a capire dove si stia andando e come arrivarci; il codice che abbiamo provato dava il suo meglio in tale ambito.

L'effetto pendolo è un procedimento pressoché analogo: un lancio troppo corto non vi farà arrivare lontano, e lasciare la presa nel momento sbagliato vi farà schiantare al suolo anziché conferirvi uno slancio che possa farvi disegnare un'aggraziata traiettoria aerea. Un'icona lampeggerà sullo schermo per avvisarvi di lasciare la presa, ma è facile sbagliare, almeno fino a quando non avrete acquisito un po' di familiarità con questo nuovo, singolare metodo d'esplorazione di un mondo videoludico.

Sono i punti che non possono essere arpionati, tuttavia, a intessere effettivamente la struttura del gioco. Costruzioni e rocce radioattive, caratterizzate da un colore blu acceso, non possono essere afferrate e contribuiranno in maniera determinante alla vostra morte se vi soffermerete troppo a lungo nei loro pressi. Possono a buon diritto definirsi delle mura invisibili, sfruttate per incanalare il giocatore lungo un percorso predefinito in direzione degli obiettivi da raggiungere, spesso circondati da armi nemiche, quando un veloce salto verso il tetto di un palazzo nelle vicinanze permetterebbe di aggirare il pericolo completamente. D'altronde, questo non è uno stealth game (e l'assurdo e chiassoso fucile Hiker rende questo concetto ben chiaro), anche se si può pur sempre volare oltre determinati gruppi di nemici se lo si desiderasse. Chi in *Crackdown* era solito sfuggire a bande armate fino ai denti arrampicandosi in cima a un palazzo per poi sfoderare il proprio lanciamissili, tuttavia, troverà forse deludente non poter aggirare un cecchino allo stesso modo.

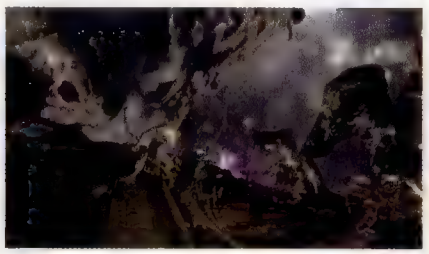
C'è ancora molto da fare, comunque: estese porzioni del gioco sono da completare e solo il primo atto era disponibile per la prova. Ma questa era soltanto un primo sguardo, e senza una data d'uscita certa non c'è ragione di credere che Grin non riesca a mettere a punto questo promettente titolo come meglio si conviene.

FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **SEGA**
SVILUPPO: **PLATINUMGAMES**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **2009**

Bayonetta

Il Diavolo potrebbe piangere davvero al vedere la nuova eroina d'azione targata Platinum, soprattutto se si scioglie i capelli

Rallentare il tempo è un'abilità speciale con un beneficio in più: rende più acuti i sensi di Bayonetta, migliorando la sua mira. In termini pratici, considerando il sistema di mira, otterrete più danni



Passando da una posa all'altra e da un bersaglio all'altro vedrete una pioggia di proiettili tintinnare al suolo, con effetti speciali già mostrati nelle schermate di caricamento

Se le interviste con gli sviluppatori giapponesi sembrano sempre un po' troppo concise, non prendetevela con i poveri interpreti. Spesso, quando capita di vedere giochi come *Bayonetta*, le risposte sono così evidenti che, se comunque l'intervistatore fa la domanda, gli verrà praticamente rinfacciato. Così, quando alcuni dei nostri colleghi hanno chiesto come mai l'eroina del gioco, quella specie di Dante in gonnella, sia appunto una *donna*, la risposta del regista **Hideki Kamiya** è arrivata secca come una frustata. "I personaggi creati finora sono stati sempre maschili, il che porta con sé una certa personalità. Ho ritenuto che sarebbe stata una sfida interessante provare a sviluppare caratteri particolari per personaggi femminili. Bayonetta è dunque molto sexy".

Considerata l'attitudine da rockstar del creatore di *DMC*, se non ci fosse stato il PR di Sega lì presente, probabilmente la risposta sarebbe stata ancora più brusca, forse non riportabile. Tra l'altro, la risposta è anche un po' bizzarra, se vogliamo: *Bayonetta* non è il primo gioco di questa generazione che ci regala una protagonista femminile e fa incontrare piombo e streghe. Ma forse non è un caso che un titolo come *Bullet Witch* sia stato volutamente ignorato in questa risposta. Kamiya non l'ha provato e sembra non aver mai creduto che fosse necessario farlo, ma il suo producer, **Yusuke Hashimoto**, sì. "Non era un gioco poi così divertente", ha affermato.

Kamiya non ha giocato neanche a *Devil May Cry 4*, e dà l'impressione di qualcuno che abbia ben poco tempo per gli *altri* giochi. La gestazione del suo ultimo lavoro è durata anni, ha spiegato, sin da quando il prototipo di *Resident Evil 4* è diventato *DMC*.

Non chiedetevi nulla della storia. L'abbiamo fatto e la risposta è stata un lungo silenzio. Gli ingredienti noti sono: angeli caduti, misteriosi alleati, civili eterei, antichi dei e altre streghe sexy. Secondo noi, Bayonetta li prenderà tutti a parolacce

La tuta di Bayonetta è composta dai suoi capelli, che tramuta in enormi draghi o tacchi a spillo capaci di portare distruttivi attacchi magici

'Climax d'azione' è il concetto fondamentale del gioco, ma quando Kamiya ce ne parla, blocca subito ogni ammiccamento malizioso sul nascere. Il climax, in questo caso, non ha nulla a che vedere con l'orgasmico atteggiamento che la protagonista tiene su qualunque cosa, dal dialogo ai movimenti di base, passando dalla telecamera che in un intermezzo indugia a lungo su un primo piano della sua zona pubica. Si parla di azione intensa, che non si ferma mai: battaglie in arene, combo a catena, passaggio al volo da uno stile all'altro, boss di fine livello e in mezzo ai livelli e ovunque nei livelli. Niente di ciò che abbiamo visto fa pensare che esista anche un millisecondo in cui si debba tornare indietro, premere delle leve o risolvere degli enigmi. Forse qualcosa ogni tanto, come ammette sconsolato Kamiya, ma solo alla fine del progetto e se ce ne sarà l'opportunità.

Il tempo, o meglio la mancanza di esso, è un tema ricorrente, specie in The Vestibule, un livello che si svolge tutto in una torre che sta crollando. In questa arena i nemici volano a frotte nel cielo prima di entrare in combattimento, mentre la torre cambia di continuo, nel disintegrarsi man mano. Non molto dopo, il cielo viene sostituito da montagne che portano via interi pezzi di torre, mentre il 'climax' si raggiunge nel combattimento con un angelo demoniaco (ordinaria amministrazione, insomma) armato di due serpenti giganti. Il tutto è così frenetico che per prendere nota di ogni cosa abbiamo dovuto inventare noi stessi una combo personalizzata. Tra il notevole e l'indimenticabile, non c'è tempo di togliere gli occhi dallo schermo neanche per un attimo.

Se già sapeste qualcosa del gioco, sarà sicuramente il fatto che Bayonetta ha quattro prese per le armi, ovvero mani e piedi. A una velocità di 60 fps fissi, la protagonista si muove senza soluzione di continuità da una posizione all'altra, da un'arma da mischia a mosse di arti marziali. Chiunque ricordi il 'kata delle pistole' del film Equilibrium (e poi dei vari

Le pistole di Bayonetta si chiamano Prezzemolo, Salvia, Rosmarino e Timo e insieme formano lo Scarborough Fair. Tra le altre armi, una katana, fucili e una tuba lanciamissili

In un attacco speciale, Bayonetta crea una ghigliottina dal nulla, piegando gli avversari in posizioni compromettenti e sculacciandoli selvaggiamente prima che la lama cali

DMC) potrà capire di cosa si tratta. La parola d'ordine è 'esagerazione', in particolare nei movimenti dell'eroina.

Quello che potreste non sapere è che la tuta di Bayonetta è composta interamente dai suoi capelli, che la nostra strega sa come tramutare in enormi draghi o tacchi a spillo capaci di portare distruttivi attacchi magici. E come potranno questi capelli essere in due luoghi contemporaneamente? Ovvio, non lo sono. Quando saranno impegnati negli attacchi, infatti, lasceranno la loro proprietaria quasi totalmente nuda.

In realtà, i movimenti, le animazioni e i personaggi presenti su schermo in contemporanea sono forse troppi per le risorse al momento disponibili in PlatinumGames, e questo fa sì che non ci troviamo di fronte a valori di produzione stratosferici come quelli di *Devil May Cry 4*. Per lo meno nella demo che abbiamo visto, le texture non sono spettacolari e talvolta non così definite. Fortunatamente, i problemi si sono visti solo in poche occasioni, come quando un enorme detrito è passato davanti alla telecamera, o quando un boss grosso quanto un palazzo si è fatto vedere nel livello. A proposito di boss giganteschi: un altro che ci è stato mostrato ci ha fatto domandare, in stile *Forgotten Worlds*, quanti 'schermi' potesse occupare. Si tratta di un cherubino di dimensioni titaniche (le fattezze angeliche sono tipiche dei nemici del gioco) che insegue Bayonetta lungo una vasta città con cattedrale, distruggendo di volta in volta il terreno sotto ai suoi piedi e creando piattaforme semoventi che poi lancia attraverso il livello. Un vero climax d'azione.

Le aureole prese ai nemici caduti (compresi i boss) sono l'equivalente dei Red Orb di *DMC* e servono per comprare abilità, oggetti e armi. Una volta acquistate, pistole e spade si possono combinare in configurazioni personalizzate

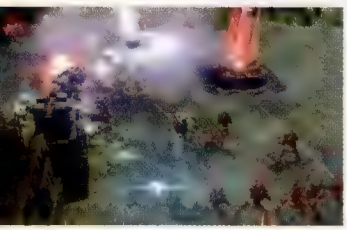
Potenza in numeri

Mentre *DMC4* ha tentato di rendere più comprensibile e trasparente il suo punteggio con un sistema numerico sbloccabile, *Bayonetta* lo fa dal principio. Le combo vengono divise tra mosse e stili, attacco e difesa, e i vari punteggi sono allineati in alto a destra sullo schermo; quando la combo finisce, i numeri vengono addizionati. Le influenze di *God of War* sono notevoli e Kamiya riconosce l'importanza di venire incontro al casual gamer mentre al tempo stesso si offre un sistema versatile all'hardcore gamer. A questo scopo, si possono creare diverse configurazioni di armi per le mani e per i piedi, sia prima di affrontare un livello che mettendo il gioco in pausa. In quest'ultimo caso, si potranno cambiare armi anche durante le combo, per avere uno stile migliore e più efficienza.

FORMATO: **PC**
PUBLISHER: **THQ**
SVILUPPO: **RELIC ENTERTAINMENT**
ORIGINE: **CANADA**
USCITA: **Q2 2009**

Warhammer 40,000: Dawn Of War 2

Nell'oscurità di un lontano futuro, esisterà uno strategico senza basi da costruire



I Tiranidi, tanto amati dai fan, fanno qui la loro prima apparizione in *DOW*. Relic afferma che l'engine originale non avrebbe reso loro giustizia, sebbene, francamente, sono talmente simili alle altre specie di *DOW2* che l'argomentazione non convince

Gli strategici in tempo reale non hanno boss, giusto? Questo li ha. Ciascuna delle missioni in singolo di *Dawn of War 2* culmina in un faccia a faccia contro un mastodontico personaggio dotato di devastanti attacchi speciali. Sparpagliando per lo schermo i vostri piccoli gruppi di Space Marine in modo da evitarli, e lanciando qualche attacco di tanto in tanto, starete usando riflessi e tattiche piuttosto insoliti per il genere. È come se si stesse giocando a *Diablo*, ma un *Diablo* collocato nel mondo fantascientifico *sui generis* di Games Workshop, con un guerriero solitario rimpiazzato da un piccolo manipolo di futuristici soldati in armatura.

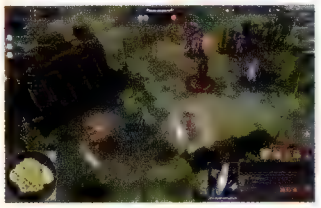
La modalità in singolo degli RTS deve spesso lottare per avere una qualche rilevanza, specialmente dal momento che costituisce sovente solo una svogliata appendice al multiplayer. Quella delle schermaglie scriptate interrotte da scene d'intermezzo è una tiritera nata 15 anni fa con *Command & Conquer*, una serie che oggi scherza con se stessa piuttosto che migliorarsi nella forma. Con *DOW2*, tuttavia, Relic ha reso la modalità in singolo qualcosa di completamente avulso, sia dal multiplayer che dal primo *DOW*.

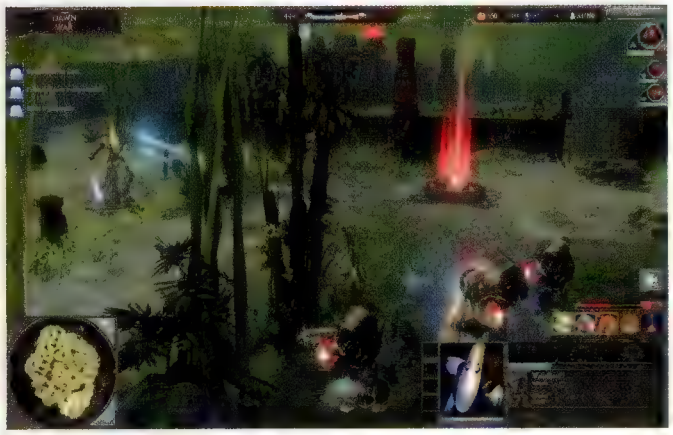
Se il compulsivo istinto collezionistico che spinge in avanti i giocatori nei GdR d'azione come *Diablo* e i MMOG come *World of Warcraft* può difficilmente essere considerato il videogioco al suo meglio, ciò che fa è aumentare il senso d'investimento personale. La possibilità di potenziare le squadre ed equipaggiare i comandanti con rarità di vario genere introduce quella sorta di obiettivi a breve termine che fanno sentire il giocatore tanto vicino, ad esempio, al proprio personaggio di *World of Warcraft*.

Graficamente, non si sono fatti grandi passi avanti rispetto a *DOW1*, ma alcuni effetti di luci e ombre mostrano segni di ammodernamento. L'aumento della distanza dell'orizzonte aiuta di certo

Ciò vuol dire, comunque, che le meditate tattiche militari sono messe in secondo piano, fino a un certo punto, in favore della corsa ai punti esperienza. Relic sta rischiando l'allontanamento in massa dell'attuale pubblico di *Dawn of War* con questo cambiamento di portata tellurica. I fan degli RTS sono notoriamente refrattari a qualsiasi cambiamento, reagendo con veemenza al minimo segno di sbilanciamento o di eccessiva semplicità. Ma chi rinnegasse subito *DOW2* per l'assenza di basi da costruire o l'enorme enfasi sulle abilità speciali rischierebbe di perdersi un affascinante ibrido. Benché le missioni di *DOW2* siano essenzialmente esplorazioni di dungeon (sebbene su una superficie planetaria), vengono comunque affrontate in squadra. Un componente sarà specializzato nella mischia, un altro negli attacchi a distanza, un altro ancora nei movimenti furtivi e l'ultimo sarà un soldato tuttofare. Saranno gli stessi per tutta la durata del gioco, piuttosto che essere creati dalle risorse raccolte nella mappa ("Gli Space Marine non tagliano legna" è uno dei dogmi di Relic), ma il posizionamento, l'uso delle coperture e l'utilizzo tempestivo delle

Le vittorie in multiplayer dipendono dai punti vittoria piuttosto che dai semplici massacri, esattamente come accadeva in *Company of Heroes*. Ci sono addirittura le stesse icone





In multiplayer comanderete le vostre armate con un particolare eroe. Egli salirà di rango nel corso del match, dandovi una scelta sempre maggiore di poteri speciali. Tuttavia, cominciando una nuova sfida il suo livello tornerà nuovamente a zero

abilità secondarie come le granate è importante quanto in qualsiasi RTS.

Il risultato è un mutante videoludico che gode dei pregi degli strategici collocati in una struttura ruolistica action, una chimera che i creatori di RTS hanno inseguito per anni. E quando uno sviluppatore come Relic (che ha all'attivo titoli come *Homeworld* e *Company of Heroes*) riesce a raggiungerla, è anche un mutante a cui prestare attenzione.

La necessità di revisionare la formula di base degli RTS piuttosto che aggiungere semplicemente esplosioni migliori si estende anche al multiplayer di *DOW2*, nonostante sia molto più vicino al design dietro *DOW1* che alla sua controparte in singolo. Le risorse contese sono sparpagliate per la mappa, portando a una corsa ai punti necessari per costruire fanteria e veicoli. C'è anche una base, ma si limita a una singola struttura, il che sarà senza dubbio un elemento discusso. Senza bisogno di costruire alloggiamenti separati e fabbriche, dovrete soltanto applicare i potenziamenti alle strutture, sbloccando così unità più forti da realizzare.

Le Abilità Globali sono dei super attacchi disponibili in multiplayer e che richiedono una speciale risorsa che si ottiene combattendo. Possono condurre alla vittoria se utilizzati sapientemente, altrimenti rischieranno di polverizzare le forze alleate

Chi rinnegasse subito *DOW2* per l'assenza di basi da costruire o l'enorme enfasi sulle abilità speciali rischierebbe di perdersi un affascinante ibrido

Una partita si svolge, è bene notarlo, pressoché allo stesso modo di un normale RTS: l'ammassamento delle risorse e la meditata scelta di quando acquistare un potenziamento hanno lo stesso ritmo strategico e di tempistiche, ma sono scremati dell'impaccio di dover disporre svariati edifici. Si tratta di ottimizzazione e ammodernamento, non di semplificazione. Si passa più tempo in battaglia e meno su dei rettangoli colorati.

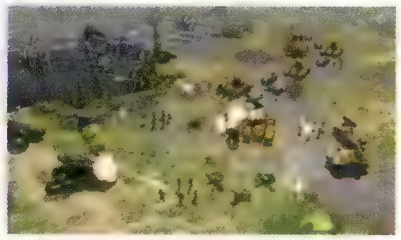
Sorprendentemente, Relic ha rivelato che le battaglie online uno contro uno caratteristiche degli RTS multiplayer sono le preferite solo di una minima e attiva parte dei loro giocatori. Sebbene *DOW* non fosse pensato primariamente come un gioco cooperativo, lo sviluppatore ha notato che la maggioranza tendeva a giocare in squadre, citando come cause la paura di perdere e il desiderio di socializzare. Realizzato questo, *DOW2* presenta da subito una modalità tre contro tre, con la possibilità di inserire IA tra gli alleati o i nemici. La più feroce sfida uno contro uno è ancora presente, ma non c'è dubbio che *DOW2* stia tentando di attrarre un pubblico più ampio e meno violento. Detto questo, i match in sé si svolgono rapidamente e con una forte (forse troppo) enfasi sulla microgestione delle abilità speciali di ciascuna unità. Le quattro specie (Space Marine, Orki, Eldar e i nuovi Tiranidi) sono ben simmetriche nei loro armamenti rispetto all'enorme varietà del primo *DOW*, ma la vera differenza risiede nei poteri singoli e nelle devastanti 'abilità globali'.

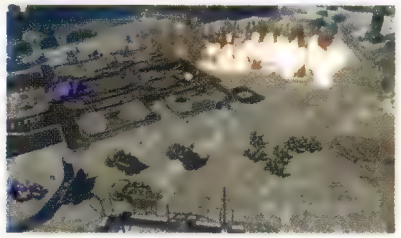
Dawn of War 2 è fresco e accessibile, ma si spera che le proteste dei fan offesi dai drammatici cambiamenti alla vecchia formula degli RTS cessino una volta realizzato che il multiplayer è rimasto fermamente hardcore.

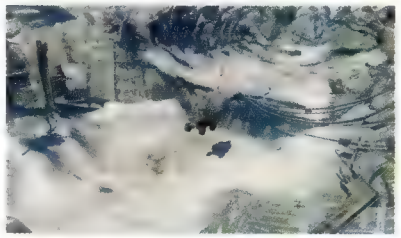
La cittadella splendente

Le caratteristiche dei MMOG, che sembrano influenzare ormai tutti i giochi, sono presenti anche in *DOW2*. Nella modalità online potrete far crescere di rango il vostro plotone. Si sale di livello semplicemente giocando, e non per forza vincendo. Come conseguenza, le vostre forze otterranno orpelli visivi, iniziando come anonimi soldati ma potendo gradualmente aggiungere medaglie e accessori alle divise. Uno sguardo alle truppe nemiche e si potrà dunque determinare se sono giocatori più esperti di voi oppure no. Non c'è un beneficio nelle statistiche: si tratta solo di un riconoscimento all'esperienza. In questo modo si evitano i problemi avuti in giochi egualmente votati allo sbloccaggio di materiale come *Call of Duty 4*, mentre anche il giocatore più navigato non avrà alcun vantaggio contro un completo neofita, se non la propria abilità.

Ensemble vede nella storia il punto forte nel gioco. Forse però l'universo di *Halo* è stato esplorato tanto da distruggere anche il più minuscolo alone del mistero iniziale







L'IA dei nemici, brutale e complessa quanto basta, sembra promettere bene. C'è anche un'ottima proporzione tra le varie unità, con gli Scarab capaci di far sembrare ancor più minuti i Warthog, mentre gli Hornet ronzano nel cielo soprastante

Halo Wars

I sentimenti contrastanti di un campione che abbandona il ring

FORMATO: **360**
PUBLISHER: **MICROSOFT GAME STUDIOS**
SVILUPPO. **ENSEMBLE STUDIOS**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **2009**

Premio di consolazione

Senza poter contare su comandi vocali di *EndWar*, spetta al joypad dar vita ad *Halo Wars* su console, e grazie anche al menu circolare, alla possibilità di selezionare più unità contemporaneamente e a un familiare reticolo blu al centro dello schermo sembra che Ensemble abbia fatto davvero un buon lavoro. Strano, quindi, che Microsoft abbia chiuso uno studio tanto capace nello sviluppo di RTS da far sentire il genere a casa propria anche su console. Si tratta per caso di un cambio di priorità? "Penso sia possibile interpretare l'accaduto in diversi modi", ha detto Devine. "Ma di sicuro il motivo per cui Microsoft ha chiuso Ensemble non ha a che vedere con gli RTS su console e la gente sbaglia a vederla in questo modo".

"È la triste verità", ammette **Graeme Devine**, lead developer di *Halo Wars*. Purtroppo non sta rivelando la presenza del mostro Sandtrap di *Halo 3* nel suo RTS, bensì commentando l'annuncio fatto da Microsoft pochi mesi fa, in cui si comunicava la chiusura di Ensemble Studios dopo la pubblicazione del gioco.

"Quella in cui siamo stati cancellati è stata una brutta settimana, ma non vogliamo che ciò pesi sull'ultimo titolo di Ensemble, né che sembri un gioco finito tanto per fare. Lo renderemo il miglior titolo Microsoft di sempre, si pentiranno di averci fatto chiudere".

La situazione non è l'ideale per creare il nuovo volto del franchise, ma, da quanto visto finora, i risultati sembrano promettenti. Una recente prova del tutorial ha infatti rivelato un gameplay che sembra riuscire a conciliare le esigenze degli appassionati di RTS con quelle dei fan della serie.

Ensemble ha compiuto scelte intelligenti: un'inquadratura abbastanza ravvicinata da riuscire a catturare le animazioni e il design artistico tipici della saga e dimensioni piuttosto ampie, ma di rassicurante intimità rispetto ai canoni dell'RTS. I marchi di fabbrica del mondo, architetture e unità *in primis*, sono tutti sopravvissuti alla transizione. Il gioco è stato pensato per non minare la continuità della serie, tanto che perfino il menu principale è identico a quello di *Halo 3* e, pur non potendo più beneficiare delle musiche di Marty O' Donnel, il compositore di Ensemble è riuscito comunque a creare un ottimo mix. Non c'è dubbio, l'iconografia di *Halo* è stata sfruttata al massimo.

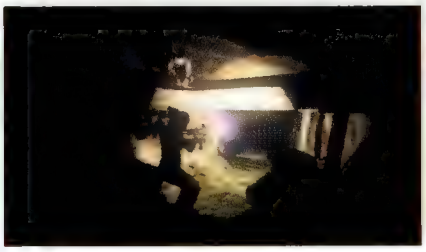
È difficile capire se sia *Halo* o l'Xbox 360 a far sembrare questo gioco più lineare di molti altri RTS. Le mappe che abbiamo provato (comunque tratte dal tutorial) sono essenzialmente dei lunghi corridoi, le cui uniche deviazioni sono rappresentate da aree segrete ben studiate. Inoltre, per le missioni iniziali si è preferito inserire un unico obiettivo anche se, per stessa ammissione di Devine, non ci saranno mai più di tre differenti ordini da portare a compimento.

Devine ci ha assicurato che la chiusura di Ensemble non affliggerà il supporto del titolo dopo l'uscita né, tanto meno, i contenuti scaricabili. Si vocifera che gli stessi potrebbero essere curati dallo studio che prenderà il posto di Ensemble

Anche il sistema di costruzione delle basi è alquanto lineare. Introdotto nella seconda missione, dopo aver dato modo al giocatore di salire sui Warthog e di combattere qualche Grunt, possiede una singola unità di supporto, la nave Spirit of Fire, e una chiara progressione tecnologica delle unità. Le stesse rappresentano uno degli elementi più soddisfacenti del gameplay, costruendo sull'ecosistema di *Halo* un interessante gioco di morra cinese (presente in ogni RTS), con Warthog forti contro i Grunt ma deboli contro gli Hunter, che possono però essere finiti velocemente da un piccolo gruppo di Spartan.

Oramai è ovvio che la licenza sia tanto una benedizione quanto una maledizione per *Halo Wars*. Il pubblico di *Halo* tiene molto alle minuzie, ma molti dei personaggi che ama, come Cortana e Master Chief, non saranno presenti nel gioco, rimpiazzati da controparti anonime. Inoltre, al contrario di quanto si potrebbe sperare, la campagna in singolo è giocabile solo dalla parte degli UNSC. "Se venderemo abbastanza copie, probabilmente vedrete una campagna per i Covenant nel seguito", dice Devin ridendo. L'imbarazzato silenzio che segue ci lascia con una domanda: se mai vi sarà un seguito, chi se ne occuperà?

Anche questa volta Vin Diesel presterà volto, corpo e voce a Riddick; possiamo assicurarvi che, a livello di coinvolgimento, funziona



The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

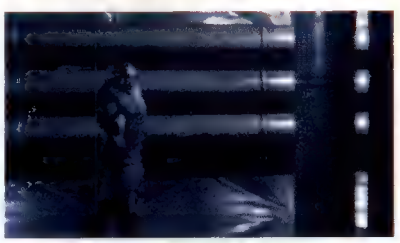
Starbreeze ci fa provare il remake con sequel annesso del suo capolavoro misconosciuto per Xbox e PC

Per molti mesi il gioco è stato avvolto nel più impenetrabile dei silenzi, piombando in quell'oscurità tanto cara al suo protagonista. Alcuni lo diedero per cancellato, altri semplicemente per dimenticato: avevano torto. Stiamo ovviamente parlando di *The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena*, nuovo progetto degli svedesi di Starbreeze Studios (*The Darkness*) che unisce in un unico pacchetto un remake in alta definizione del gioco originale, uscito per Xbox e PC (*Escape from Butcher Bay*), un intero nuovo capitolo, altrettanto lungo (parliamo di circa 10 ore di gioco), e la possibilità di giocare in multiplayer in diverse modalità.

Durante una recente visita agli studios dello sviluppatore, abbiamo avuto modo di toccare con mano il progetto, finito nelle mani di Atari (un altro colpo messo a segno da Phil Harrison, che sta rapidamente elevando gli standard qualitativi del grande publisher transalpino), e possiamo assicurarvi che ci sono tutte le premesse per un grande titolo. Archiviato il discorso multiplayer (ancora sotto embargo, sfortunatamente: potete leggere quel poco che ci è stato rivelato nel box su questa stessa pagina), le due campagne sono veramente solide e massicce. Per chi non conoscesse il primo capitolo, sappiate che si tratta di un FPS con pesanti e ben riusciti inserti avventurosi. Riddick, pericoloso ricercato spaziale dall'istinto omicida e col potere di vedere nel buio, è imprigionato in un tetro complesso carcerario. A voi il compito di farlo evadere, tra sezioni stealth, combattimenti furiosi, dialoghi con altri detenuti e altre gradevoli sorprese che non vi sveleremo (a parte un divertente torneo di lotta clandestina a mani nude cui parteciperete). Il remake, tra le altre cose, offre inoltre un nuovo sistema di selezione delle armi, ambienti tre volte più vasti e IA riprogrammata da zero.

Assault on Dark Athena, che abbiamo provato sia in versione PS3 che Xbox 360, è all'altezza delle aspettative. La grafica ha beneficiato dell'alta definizione e della maggiore potenza di calcolo delle nuove console, risultando pulita, spettacolare e di grande atmosfera. Il gioco, inoltre, scorre con grande fluidità, sebbene la versione PS3 sia ancora indietro rispetto alla controparte per la macchina Microsoft. Nulla che normalmente ci spaventerebbe, se non fosse che *The Darkness*, dello stesso team, è stato uno dei giochi in cui era più evidente la superiorità della versione 360: speriamo quindi che la lezione sia stata appresa e che Starbreeze rifinisca a dovere anche la versione per console Sony.

Una delle migliori caratteristiche di *Riddick* è di proporre un gameplay mai ripetitivo: a sezioni più tipicamente shooter si alternano altre dal carattere maggiormente avventuroso

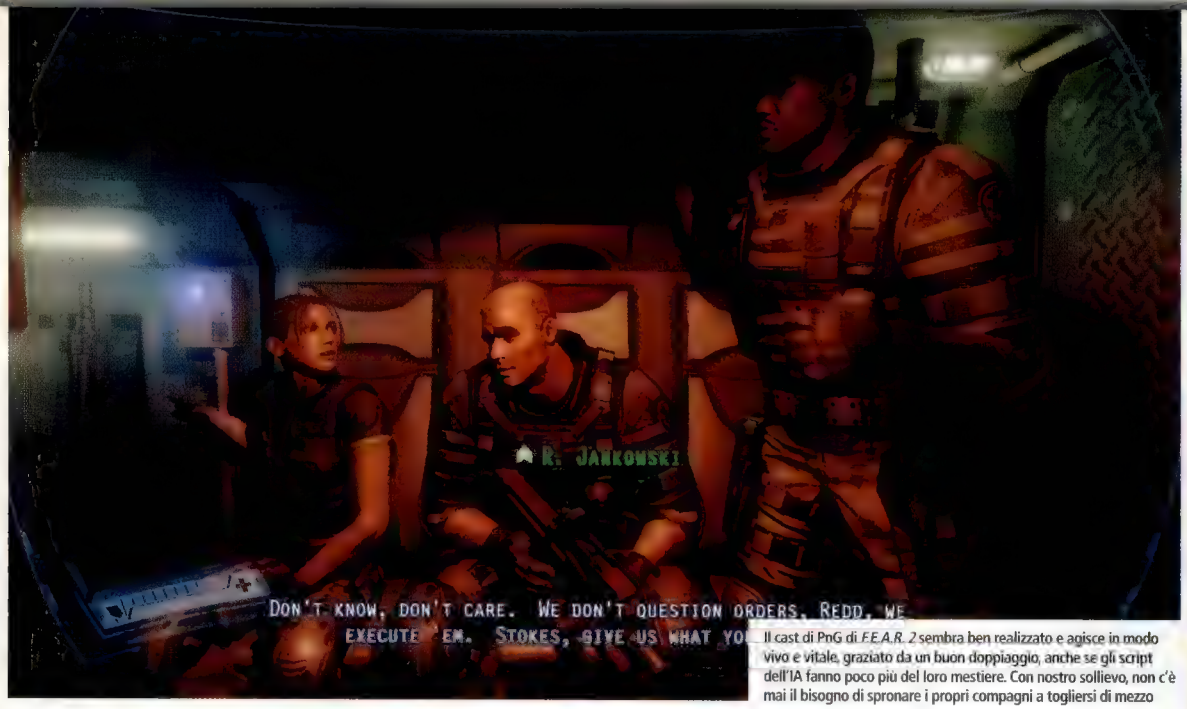


Il gioco parte esattamente dove finiva *Butcher Bay*. Riddick viene svegliato dal sonno criogenico quando la sua navetta è intercettata e catturata da Revas, capitano della Dark Athena. Riddick fugge nei condotti dell'aria e incontra un bambino che lo informa del fatto che l'astronave su cui si trova è dedita al traffico di schiavi. A quel punto, l'assalto ha inizio... tra i nuovi nemici che incontrerete ci sono dei cyborg, esseri un tempo umani programmati come guardie e controllabili a distanza da un essere umano; oltre a farne fuori in quantità, potrete anche divertirvi a controllarli voi stessi, usandoli per i vostri scopi e, all'occorrenza, sacrificandoli in spettacolari suicidi. Questo è solo uno degli elementi che danno spessore a *Riddick*, gioco che vi permetterà di scegliere un approccio più diretto o più furtivo, a seconda dei vostri gusti.

FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **ATARI**
SVILUPPO: **STARBREEZE STUDIOS**
ORIGINE: **SVEZIA**
USCITA: **2009**

Multiplayer al buio

Se è vero che non è stato ancora mostrato nulla delle modalità multigiocatore di *The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena*, va anche specificato che gli sviluppatori assicurano che non si tratterà solo di un 'extra leggero' come in *The Darkness*. Non sappiamo in quanti potremo giocare online né quante modalità troveremo, ma il team sembra puntare (correttamente, a nostro avviso) su poche opzioni molto caratterizzate e originali. Una che ci è stata descritta è la modalità Pitch Black (questo era anche il nome del primo film con Riddick come protagonista: un valido fantahorror che vi consigliamo di recuperare, nel caso l'aveste perso), nella quale un giocatore con i poteri di visione notturna dovrà affrontare una squadra di cacciatori munite di torce elettriche in un mondo totalmente buio. La prospettiva sembra indubbiamente intrigante, non ci resta che attendere di poter testare se la realizzazione sarà valida come quella della campagna single player.



Il cast di PnG di *F.E.A.R. 2* sembra ben realizzato e agisce in modo vivo e vitale, graziato da un buon doppiaggio, anche se gli script dell'IA fanno poco più del loro mestiere. Con nostro sollievo, non c'è mai il bisogno di spronare i propri compagni a togliersi di mezzo

Uno dei nemici sembra possedere la capacità di controllare psichicamente i cadaveri tramite degli spettrali fili rossi. Il movimento di queste macabre marionette è disturbante e sconnesso come dovrebbe

FEAR 2: Project Origin

Il numero ordinale dopo il titolo dovrebbe, a rigore, trasformare l'acronimo in Second Encounter Assault Recon. Ma anche così non abbiamo problemi

FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **WARNER BROS**
SVILUPPO: **MONOLITH PRODUCTIONS**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **13 FEBBRAIO**

Essendo finalmente riuscito a strappare l'acronimo *F.E.A.R.* dalle mortifere grinfie di Sierra, il seguito dello sparatutto horror di Monolith ha risolto la sua crisi d'identità, almeno per quel che concerne il nome. Resta da fronteggiare il problema posto dalla sua particolare miscela tra il senso di potenza dato dalle sparatorie adrenaliniche e quello di fragilità generato dalle caratteristiche horror. Le prime prove ci avevano dato modo di toccare con mano il terrificante arsenale del gioco e tutto ciò di cui è capace, lasciandoci però perplessi riguardo alla componente horror. Bambini che strisciano sul soffitto e muri sanguinanti sono assai terrificanti, ma quando si possiede un'arma in grado di ridurre in poltiglia un essere umano con una singola pressione del grilletto, la tensione si dissolve.

Fortunatamente, la nostra ultima partita attraverso una selezione di livelli dal gioco ci permette di dipingere un quadro generale completamente diverso, non certo a tinte pastello. Nei panni di Michael Becket, componente della squadra Delta (no, non quella di *GOW2*), sarete testimoni della cataclismatica conclusione del gioco precedente da una prospettiva diversa e chiamati a porre rimedio al disastroso esito degli esperimenti della Armacham Technology Corporation sui supersoldati geneticamente modificati. Il cambio di protagonista ha il beneficio aggiunto di far ripartire da zero il vostro rapporto con Alma, la psionica antagonista del primo episodio [vedi box]. Al di là del suo ambiguo atteggiamento nei vostri confronti, Monolith ha amplificato l'entità della minaccia sovrannaturale al punto di farle superare le vostre abilità in combattimento. Una scuola deserta (o forse no) costituisce lo sfondo perfetto per un lungo interludio all'azione. Dovrete superare barricate distrutte, aule insanguinate e bui corridoi diroccati, in cui sarete spettatori di tremende illusioni prima d'incontrare un avversario alla vostra altezza, ben più letale e inquietante dei folli soldati che sarete abituati ad affrontare.

In altri frangenti il gioco spezza il ritmo consentendovi di saltare a bordo di un mech ATC, da rubare al legittimo proprietario per poi cimentarsi in un'indiscriminata distruzione della città circostante. Per un'esperienza in cui il giocatore viene costantemente traumatizzato, ciò equivale a una seduta di psicoterapia. I soldati di fanteria diventano poco più che quarti di bue con le gambe che implorano di essere schiantati e persino gli altri mech non pongono particolari problemi, cadendo come fuscelli sotto i vostri colpi. Ma se queste diversioni sono ben accette, il gameplay di base di *F.E.A.R. 2* pone tuttora dei dubbi. Sorprende ad esempio che nel seguito di un gioco rinomato per la sua intelligenza artificiale i nemici mostrino abilità tattiche tanto scarse. La loro aggressività e la loro avanzata suicida verso il vostro fucile danno adito a felici esplosioni di effetti grafici sanguinari, ma una maggiore furbizia avrebbe giovato, dovessero mai trovarsi in quel tipo di ambiente aperto promesso da Monolith e in cui tale capacità sarebbe messa a frutto. Al contrario del predecessore, le prime missioni sono comunque molto lineari.

F.E.A.R. 2 sembra includere un buon numero di elementi diversi, riuscendo nel processo a sintetizzare elementi action e horror con tanta efficacia da renderli praticamente indistinguibili. Abbiamo trovato inoltre condensate emozioni e paure che vanno ben oltre una ragazza dark col debole per il sangue e i capelli lunghi. Monolith sta pian piano calmando i nostri timori sul gioco.

Anime gemelle

La storia del primo *F.E.A.R.* sembrava una versione viscerale e insanguinata di Sunset Beach: quasi ogni personaggio, al procedere della storia, si rivela essere in qualche modo imparentato con Alma, protagonista incluso. Non è ancora chiaro se il Michael Becket del seguito sarà una sorta di cugino di terzo grado, ma svilupperà comunque ben presto una connessione con Alma che sottoporrà la sua mente a ogni sorta di orribile allucinazione. Che la facoltà di Alma di manifestarsi nelle vesti di una giovane donna nasconda intenzioni non proprio parentali nei confronti di Becket?

Se parliamo di geometria dei livelli, il Lithtech Engine stenta a raggiungere i suoi rivali, ma riesce a compensare con alcuni interessanti effetti grafici, tra cui non possiamo non citare un filtro da pellicola cinematografica che aggiunge grande atmosfera al gioco

Il morale influisce sulle probabilità che una nave fugga se la sua ciurma è terrorizzata. La fuga può essere provocata anche dalla separazione di un vascello, in modo da evitare che si degeneri in lunghe e svariate sessioni di viaggio

Gli elefanti sono stati confermati per *Empire*, anche se probabilmente non appariranno in mare. Le navi-missile sono utili nelle battaglie a lunga distanza, ma deboli nella mischia

Empire: Total War

Lasciandosi alle spalle la terraferma, Total War salpa finalmente per il grande blu

Perdonerete The Creative Assembly per essere andata relativamente sul sicuro con *Empire*. Le fondamenta della sua serie strategica sono talmente solide che un semplice cambiamento di scenario (soprattutto in uno promettente come l'Era dei Lumi) è abbastanza per aggiungere una caratteristica vincente al retro della confezione. *Empire* offre 12 fazioni giocabili, un'inedita enfasi sul combattimento a distanza grazie ai moschettieri e opzioni diplomatiche rinforzate dall'avvicinarsi dell'Europa e delle colonie a un mondo moderno riconoscibile.

Eppure, allo stesso tempo lo sviluppatore non punta sul sicuro. Uno strategico ambientato nel XVIII secolo privo di un convincente elemento navale sarebbe come un capitolo di *MGS* senza alcuna disquisizione su amore e guerra. Le battaglie marittime erano già esistenti in *Total War*, certo, ma si trattava sempre di diversivi gestiti dall'IA. Stavolta, l'oceano si anima in tempo reale.

Giocando una breve schermaglia multiplayer svanisce qualsiasi preoccupazione circa la confusione dei controlli: una bussola sotto ogni unità ne mostra la direzione, mentre un cono visivo indica dove sta mirando ciascun vascello.

Il movimento sulle onde dà un coerente senso di fluttuazione, senza però lasciare lo scafo a beccheggiare in su e in giù privo di controllo. Gran parte del fascino sta nell'attendere ansiosamente, mentre i secondi passano e i nemici si avvicinano lentamente alla mischia. Il team ha usato un piccolo espediente per la manovrabilità: navigare direttamente controvento vi rallenterà piuttosto che fermarvi in modo da prevenire l'utilizzo di manovre troppo complesse, ma The Creative Assembly è sicura che la comunità di modder renderà disponibile, per chiunque lo desideri, un aggiornamento più realistico poco dopo l'uscita.

Ma soprattutto, il nuovo campo di battaglia dà spazio a nuove strategie, a partire dalla varietà del fuoco d'attacco. Le sventagliate sterminano i fucilieri, le palle di cannone scheggiano gli scafi e le sfere incatenate abbattono le vele. Da queste semplici scelte si rende disponibile tutta una serie di approcci: rallentare i tempi di ricarica dei nemici, demolirne l'albero per bloccarli, o semplicemente bombardarli fino a farli affondare. E queste sono solo le prime che giungono alla mente. Se riuscirete a incendiare un vascello nemico, ciò allontanerà i cannonieri dalle postazioni. Continuate a far pressione per costringerli a sparare e le fiamme, trascurate, cresceranno fino a far esplodere la stiva delle polveri.

È un singolo pezzo di un elaborato mosaico, certo, ma è soddisfacente vedere scontri navali tanto sviluppati. The Creative Assembly è sempre stata nota per la cura che ripone nei dettagli, ma anche la manovrabilità delle navi è inaspettatamente raffinata e, cosa più importante, il mare aperto arricchisce la serie di un nuovo tipo di gameplay. La guerra di logoramento è stata finalmente raggiunta dall'intenso appagamento dato dall'attesa che i cannoni siano ricaricati, che i fianchi delle due navi si allineino e che una provvidenziale folata di vento rechi in salvo un vascello in difficoltà. È incredibile vedere con quanta grazia una serie da sempre con i piedi per terra abbia finalmente levato l'ancora.

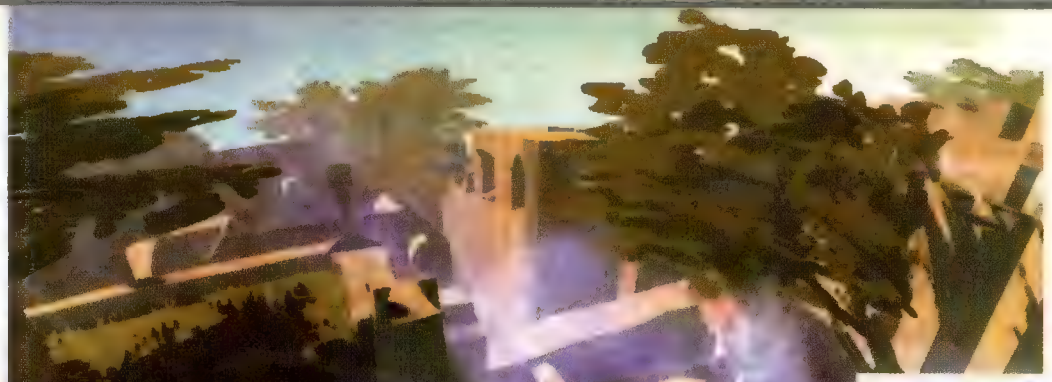
Per la prima volta in un *Total War*, *Empire* presenta un albero di tecnologie. Oltre a quelle più tradizionali è anche possibile addestrare le proprie truppe a non fuggire troppo facilmente

Le virate a sinistra e destra sono fisse, il che significa che se state navigando verso lo schermo dovrete capovolgere lo schema dei controlli nella vostra testa. Le animazioni sono dettagliate e ai danni precalcolati sostituiscono un sistema di fisica che crea le conseguenze in maniera procedurale

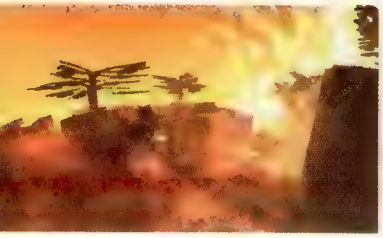
FORMATO: **PC**
PUBLISHER: **SEGA**
SVILUPPO: **THE CREATIVE ASSEMBLY**
ORIGINE: **UK**
USCITA: **MARZO**

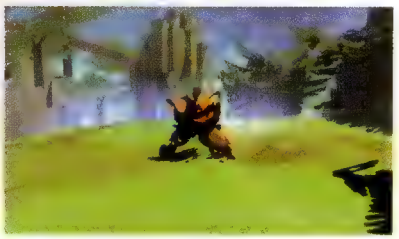
Napoleone meccanico

Sia sulla terraferma che in mare, l'IA è stata completamente riscritta per *Empire*. Precedentemente, il gioco faceva uso di un diagramma decisionale di stampo scacchistico, un approccio che è stato ora archiviato in favore di un più dinamico design a obiettivi. I generali nemici hanno una lista di spunta assieme a un sistema di gerarchie che rivaluta costantemente la priorità degli obiettivi a seconda della posizione corrente delle armate. Oltre a una diversa personalità IA per ogni generale, The Creative Assembly promette un più ampio spettro di situazioni e una maggiore rigiocabilità in single player.



Steenberg si aspetta di lanciare il gioco con un singolo server ospitante solo 200 giocatori, e da lì di crescere





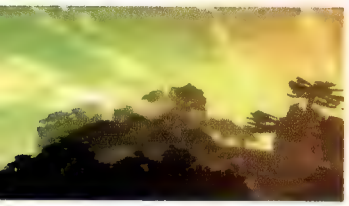
Love

E se si potesse far l'amore continuando a fare la guerra?

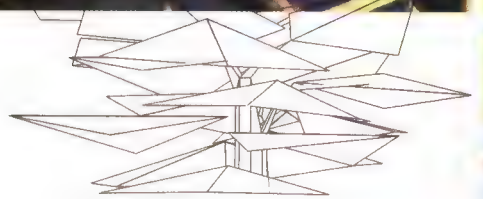
FORMATO: **PC**
PUBLISHER: **QUEL SOLAAR**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **SVEZIA**
USCITA: **TBA**

Orizzonti aperti

Steenberg era in origine un programmatore di tool e ciò si riflette negli strumenti di modellazione che ha creato per sviluppare il suo gioco. Le sue interfacce sono stranamente patinate e futuristiche, e una di queste arriva a incorporare *Asteroids*. I set di strumenti sono belli quasi quanto i giochi in sé, rendendo il loro uso più interessante. Sono inoltre open source e chiunque può darvi un'occhiata su www.quelsolaar.com. Comunque, coloro che ne hanno fatto uso hanno osservato che il loro design sa essere assai esoterico e disorientante. Il motivo? Sono state create per la mente di una sola persona.



Steenberg spera che il suo mondo sarà abbastanza affascinante da spingere le persone a esplorarlo da sole

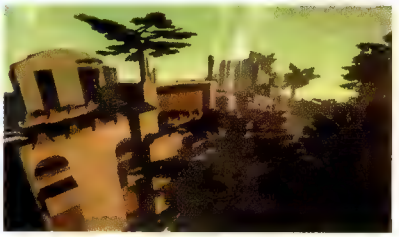


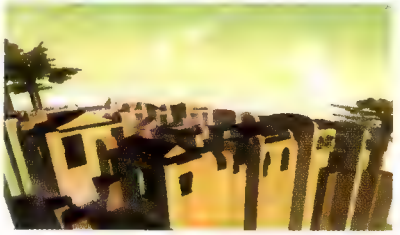
La scena dei giochi indipendenti ha sfornato nell'anno appena trascorso numerosi insoliti ammassi di pixel, ma pochi risplendono tanto fulgidamente o con una determinazione pari a *Love*, avventura in un mondo persistente creata da Eskil Steenberg. Il mondo nato dal sapiente progetto grafico di Steenberg è diverso da qualunque cosa si sia mai vista, e appare stupefacente il fatto che sia opera di una sola persona. Una carrellata di città impressioniste, un po' mediterranee e un po' aliene, fa da sfondo a strane e saltellanti figure extraterrestri in stile *Quake*. Il discorso di Steenberg sulla creazione di un mondo dal nulla, senza un team artistico, ci ha lasciato con la sensazione che questo potrebbe essere uno dei giochi più interessanti attualmente in sviluppo.

Certo essere un genio è un'ottima scorciatoia per realizzare bei giochi, e Steenberg trae vantaggio dalla sua duplice natura di dotato programmatore grafico e artista portentoso. Il fatto che sia riuscito a forgiare un engine capace di creare per lui il mondo proceduralmente gli consente di concentrarsi sul calcolo di ambienti e architetture impressionanti, regolando il fumoso pixel-shading sulla sfumatura pittorica voluta. Ma, oltre a questo, ha tenuto a sottolineare le sfaccettature ludiche del gioco. Le città che sarà possibile visitare nel mondo sono tutte edificate dai giocatori, e diventeranno il cuore del gioco sia come basi che come inventario condiviso. Gli oggetti trovati dai giocatori durante l'esplorazione vengono generalmente trasferiti alla città e usati. Man mano che scoprono il mondo, i giocatori potranno costruire altre città e difendersi dagli attacchi dei nemici che lo popolano.

Un oggetto utile è una radio multifrequenza, che è possibile usare sia per parlare con altri giocatori che per attivare strumenti in remoto. Porte o bombe possono essere disattivate trasmettendo la giusta parola d'ordine, e la radio in sé spiana la strada a nuove possibilità, come spiare creature nemiche, le cui chiacchierate possono essere ascoltate con lo strumento. Steenberg ha anche parlato d'inserire una semplice idea di combattimento: ha citato gli shooter a scorrimento 2D o i primi *Quake*, che vede simili nella loro filosofia 'run 'n' gun' [corri e spara, meccanica tipica dei vecchi shooter in soggettiva] piuttosto inusuale per un gioco basato su uno scenario persistente. Gli inventari e le avventure di *Love* potrebbero dipingerlo come un tipico MMOG, ma in realtà non è nulla del genere. Si tratta di una miscela profondamente iconoclasta di gioco d'azione, gestionale e d'avventura, tutto inserito in un mondo messo in moto dallo stesso Steenberg.

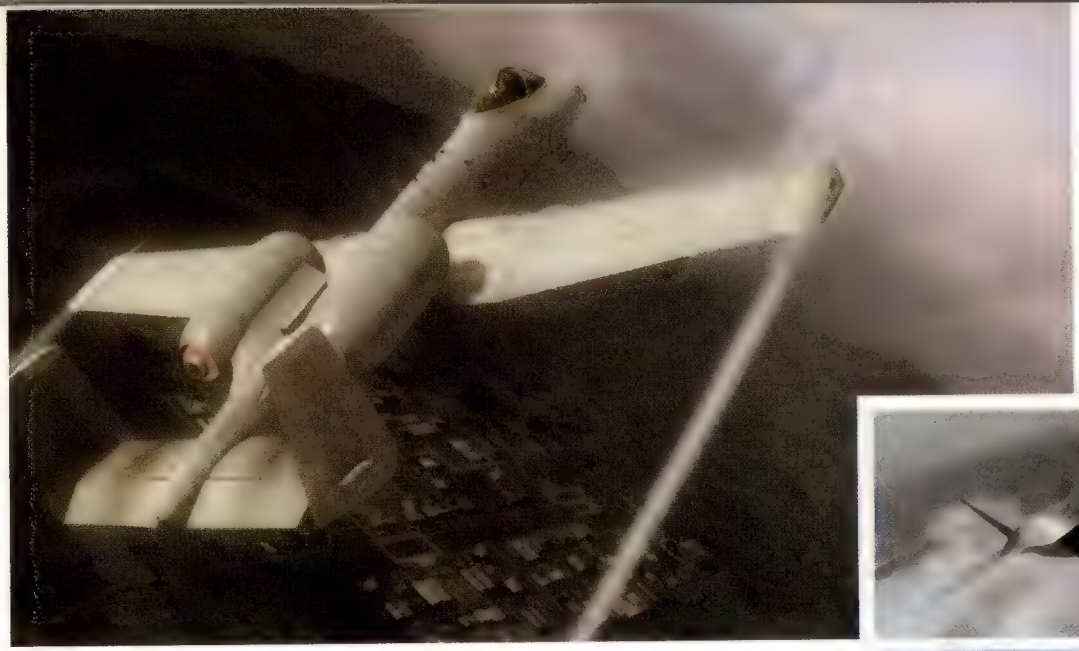
La generazione procedurale potrebbe essere uno strumento cruciale, in modo da ridurre i costi di creazione dei contenuti, e Steenberg ha appena cominciato a dimostrare quanto potenti siano questi strumenti quando si trovano nelle mani giuste. Sarà pure uno dei rarissimi esempi di programmatore-artista, ma i principi di game design da lui esposti potrebbero essere messi a frutto da qualsiasi sviluppatore. Avere il dominio sul sistema non implica che il gioco si farà da solo, ovviamente, né Steenberg sa ancora per certo quando uscirà. Come molti altri esponenti della scena indie, *Love* sarà pronto quando sarà pronto.





Le tecnologie qui utilizzate per creare il panorama sono simili a quelle usate da *Subversion*, il nuovo city game di Introversion. In *Love*, qualsiasi cosa vedete può essere distrutta, e qualcosa di nuovo potrà prendere il suo posto

Steenberg evolve costantemente l'aspetto visivo di *Love* e ciò vuol dire che il gioco potrebbe non apparire più come lo vediamo oggi



È lodevole la cura riposta nei vari modelli degli aerei (tra cui un F-22 Raptor e un SU 37 Terminator), tutti estremamente simili alle loro controparti reali

Graficamente, il gioco si assesta su livelli piuttosto elevati, sebbene non ci dispiacerebbe vedere qualche effetto in più. Dopotutto, un aereo che sfreccia a bassa quota sull'oceano dovrebbe spostare qualche onda, no?

Tom Clancy's HAWX

Gli sviluppatori di Blazing Angels si preparano ad atterrare nell'imminente futuro narrato da Tom Clancy

Dopo aver decollato bruscamente con *Blazing Angels*, i ragazzi di Ubisoft Romania si apprestano a solcare nuovi cieli bellicosi sotto l'ormai prospero vessillo di Tom Clancy, brand che ha invaso un gran numero di generi diversi. Sorprendentemente, il debutto nei simulatori di volo sembra promettere un morbido atterraggio, sebbene alla build di *HAWX* da noi provata mancasse ancora gran parte del testo e molti dei contenuti finali.

Della modalità campagna, abbiamo avuto modo di affrontare sette diverse missioni, perlopiù incentrate sulla difesa di avamposti, città e magazzini, mentre un tutorial guidato introduce ai principali sistemi di volo. Tramite una doppia pressione dei tasti dorsali, si è in grado di disabilitare l'assistenza di volo, entrando di fatto in una sorta di modalità freestyle per ottenere pieno controllo del proprio velivolo. Tuttavia, nonostante avvitamenti e rollii siano fondamentali negli scontri aerei più concitati, riuscire a controllare alla perfezione le varie acrobazie, evitando di finire in stallo e precipitare, richiederà non pochi sforzi.

Ciascun velivolo presente si differenzia in velocità, manovrabilità e resistenza al fuoco nemico, mentre nella versione finale del gioco sarà possibile guadagnare denaro per acquistarne di nuovi e personalizzare il loro armamentario. Ciò sarà indispensabile dal momento che, il più delle volte, il fuoco primario sembrerà superfluo: similmente a quanto accade in altri titoli, preferirete agganciare i nemici, lanciare loro uno dei vari missili equipaggiati e godervi lo spettacolo pirotecnico.

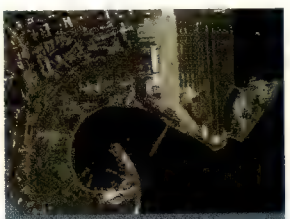
Salvare Rio de Janeiro da un'invasione via mare organizzata da Las Trinidad è stato il momento perfetto per provare le potenzialità del sistema E.R.S.. Con la sola pressione di un pulsante è possibile visualizzare una scia colorata, la quale indica la direzione da seguire per ritrovarsi in una posizione di vantaggio rispetto a un determinato nemico. Sebbene possa sembrare quasi come barare, l'impressionante utilità del sistema emerge soprattutto contro quelle unità terrestri nascoste tra alti grattacieli. La scia vi condurrà ad alta quota per poi lanciarvi in picchiata verso l'obiettivo ormai spacciato.

Ormai marchio di fabbrica della serie Tom Clancy, una complessa ed elaborata trama farà da sfondo anche alle varie missioni di *HAWX*, proponendo al giocatore un conflitto su larga scala ambientato in un prossimo futuro e che vede numerosi incroci e riferimenti a titoli come *EndWar* o *GRAW*. Sicuramente un motivo di sollievo, dal momento che lo stesso *Blazing Angels* era inquinato da una trama impalpabile.

Ma, mentre le meccaniche di gioco, gli accenni alla trama e la manovrabilità dei velivoli ci hanno lasciato piacevolmente sorpresi, lo stesso non può dirsi della varietà delle missioni. Di quelle che abbiamo potuto provare, quasi tutte richiedevano di proteggere una flotta, una città o una particolare struttura da sciami di elicotteri e bombardieri. L'assenza di obiettivi originali rischia di essere quindi l'unico ingranaggio difettoso all'interno di un motore talmente potente da far sembrare *Ace Combat 6* un vecchio rottame. *HAWX* è un titolo che non intende volare basso: speriamo solo che non finisca per schiantarsi rovinosamente.

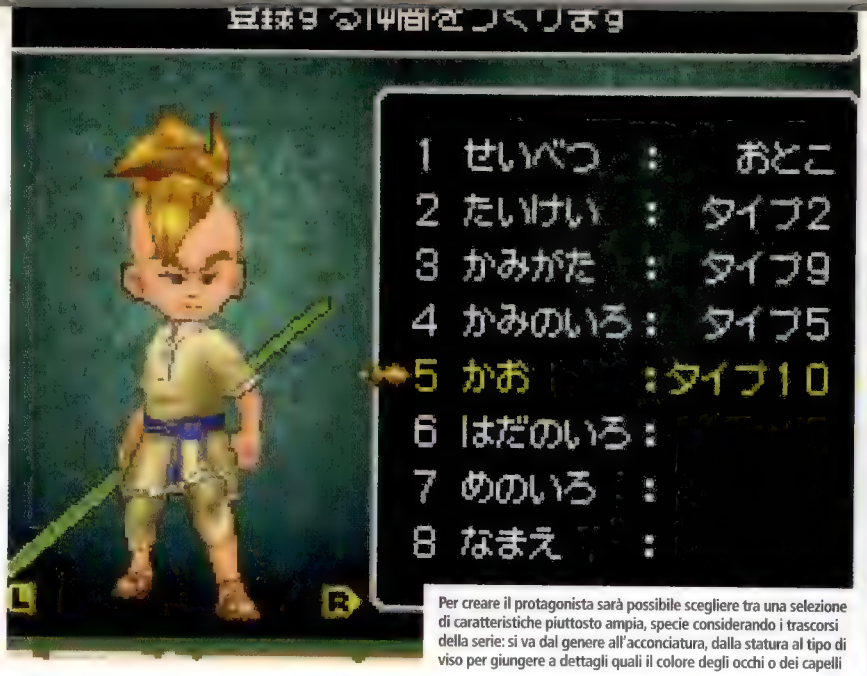
Nella versione definitiva sarà presente una serie di modalità multiplayer, tra cui i classici deathmatch aerei. Ovviamente, nel co-op online sarà possibile anche comunicare tramite headset

FORMATO: **360, PC, PS3, Wii**
PUBLISHER: **UBISOFT**
SVILUPPO: **UBISOFT ROMANIA**
USCITA: **Q1 2009**

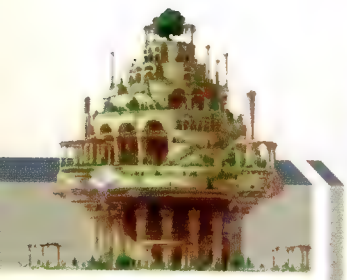


Un aiuto dall'alto

Con l'intento di raggiungere le più alte vette del realismo, Ubisoft ha stretto un accordo con la compagnia GeoEye, in modo da poter utilizzare in *HAWX* immagini ad alta risoluzione catturate dal satellite orbitante IKONOS. Le immagini sono utilizzate sia per una riproduzione perfetta di città come Rio de Janeiro e Washington, sia per rendere più verosimili la mappa di gioco e i briefing che precedono ciascuna missione. Inoltre, dall'ultima volta che lo abbiamo visto, il radar è stato sensibilmente migliorato, evidenziando adesso i nemici da abbattere prioritariamente per portare a termine l'obiettivo in corso.



Per creare il protagonista sarà possibile scegliere tra una selezione di caratteristiche piuttosto ampia, specie considerando i trascorsi della serie: si va dal genere all'acconciatura, dalla statura al tipo di viso per giungere a dettagli quali il colore degli occhi o dei capelli



FORMATO: **DS**
PUBLISHER: **SQUARE ENIX**
SVILUPPO: **LEVEL-5**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **28 MARZO**

Dragon Quest IX: Protectors of the Starry Sky

Square Enix ci lascia creare l'eroe che difenderà il suo cielo

Dragon Quest preferisce affidare la generazione del *sense of wonder* ai paesaggi e alla resa tradizionale di archetipi conosciuti. I 'protettori del cielo stellato' del titolo, che vivono in una città sospesa nel firmamento, posseggono tutti i caratteri di creature angeliche

Lentamente, grazie a una generazione atipica e alla crisi attraversata dal videogioco nipponico, le antiche e onorate tradizioni si chinano ai capricci del nuovo. Capita così che persino una serie ancoratasi fino all'ultimo a stilemi superati dalla gran parte dei JRPG si ritrovi a presentare, con la sua nuova iterazione, un totale stravolgimento delle sue regole cardine: non destabilizzante come avrebbe potuto esserlo se Square Enix avesse deciso di ignorare le proteste dei fan mantenendo il sistema di combattimento action inizialmente annunciato, ma tuttavia già eloquente sul mutato equilibrio del panorama console nella scelta di collocare, per la prima volta, un capitolo principale su una piattaforma portatile. Questo senza voler menzionare se non di sfuggita la recente conferma che, a seguire, la serie sceglierà il Wii come sua prossima dimora.

Altri due cambiamenti non definibili altro che epocali tentano di conformare *Dragon Quest IX* al travolgente trend dei titoli stile *Monster Hunter*: il protagonista, non più prestabilito, potrà essere creato *in toto* dai giocatori che daranno così vita a un eroe personale tramite una serie di parametri, ed è stata introdotta una modalità multiplayer in cui fino a un massimo di quattro amici potranno affrontare la storia e le battaglie a turni collaborando tra loro. Questa stessa modalità era disponibile per la prova alla recente Jump Festa del 20 dicembre scorso, suscitando pareri generalmente positivi ma anche alcune perplessità in visitatori e addetti stampa. La demo iniziava permettendo di scegliere l'intero equipaggiamento del proprio alter ego, dalle vesti all'arma, e di partire all'avventura dalla città di Saint Shutain, la stessa del single player. Tramite i quattro pulsanti frontali è possibile inviare dei messaggi preimpostati agli altri giocatori, una scelta bizzarra dal momento che il multiplayer è solo in locale e che la comunicazione a voce, dunque, sarà molto probabilmente la preferita (tranne forse che nei treni della metropolitana giapponese, dove è vietato parlare a voce alta).

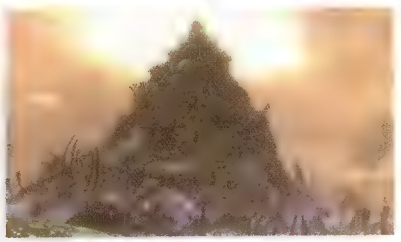
Grande e benvenuta novità della serie è la visibilità a schermo dei nemici, che segnaleranno l'individuazione dei personaggi giocanti tramite la comparsa di un punto esclamativo sulla loro testa. Separandosi dai suoi compagni, un singolo membro del party può essere coinvolto in un combattimento solitario e quindi chiedere aiuto agli altri, che tuttavia per raggiungerlo rischieranno d'esporsi a ulteriori battaglie. Era probabilmente per questo che le addette alle postazioni raccomandavano ai giocatori di restare sempre uniti. Il gioco possiede inoltre un doppio sistema di controllo tramite D-pad e stilo, quest'ultimo simile per feeling a quello di *Phantom Hourglass*.

Non c'è margine d'errore consentito per *Dragon Quest IX*: se è praticamente indubbio che le sue vendite iniziali rasenteranno i due milioni di copie circa nella prima settimana, bisogna sperare che fan e acquirenti occasionali restino convinti dalla svolta della serie per assicurare un fulgido futuro al decimo capitolo. *Dragon Quest*, di fatto, è un'istituzione del JRPG in Giappone, il solo vero gioco di ruolo 'per famiglie' e un franchise che supera le barriere di almeno tre generazioni: una fama che almeno in parte, e unita all'inevitabile scelta della nuova piattaforma, dovrebbe facilitare il suo compito.

Campione di morbidezza

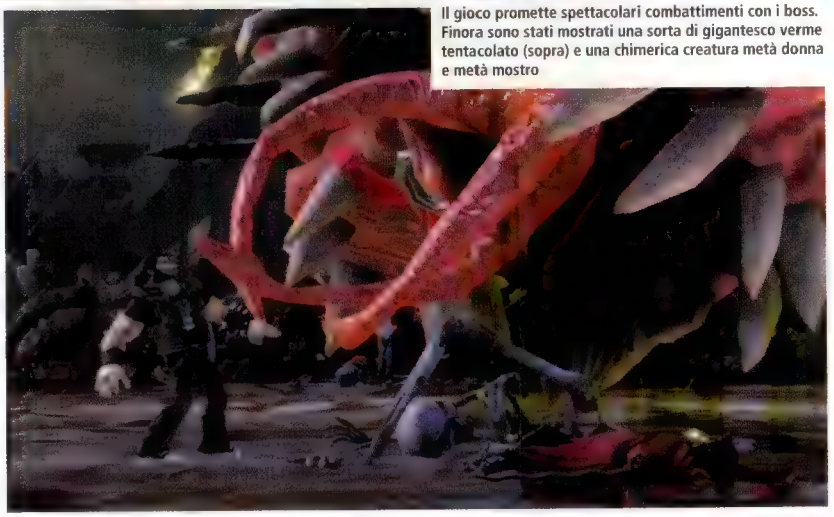
Non erano le postazioni di prova dei videogiochi l'attrazione principale per il fiume di visitatori riunitisi alla Jump Festa, l'evento patrocinato dalla rivista Shonen Jump di Shueisha: gran parte del pubblico aveva occhi solo per i gadget esclusivi lì acquistabili o presentati. Forte di un lungo sodalizio con il produttore di periferiche Hori, Square Enix ha dunque approfittato per rendere disponibile al test un nuovo supporto-controller con le familiari forme del classico Slime di *Dragon Quest*, nel quale il DSi va posizionato. La novità rispetto ai precedenti Slime Controller è la sua consistenza morbida, che richiama il progetto originario della prima versione poi accantonato e che permetterà ai giocatori di aver l'impressione di tenere tra le mani un vero Slime.

Sandy, personaggio presentato assai di recente e per la prima volta visto in movimento durante il trailer della Jump Festa, è una fatina dalle sembianze sospettosamente simili a quelle di una 'gal', stile *visual* nipponico caratterizzato da una pesante abbronzatura, capelli tinti di biondo e un fiore tra i capelli



Brütal Legend

Il padre di Grim Fandango esplora le vie del sacro metal



Il gioco promette spettacolari combattimenti con i boss. Finora sono stati mostrati una sorta di gigantesco verme tentacolato (sopra) e una chimerica creatura metà donna e metà mostro

Passando per un immenso obelisco dalle sembianze di chitarra, lo sguardo sale lungo le pendici di una montagna d'ossa e teschi, prima di inquadrare una versione tridimensionale particolarmente *cool* di Jack Black. Così si apre il primo vero trailer di *Brütal Legend*, mentre le tuonanti note di Electric Eye dei Judas Priest lasciano subito intendere che la nuova opera targata Double Fine sarà un inno al thrash metal e ai più noti stereotipi della musica rock: fascinose esagerazioni, donne discinte e imprecazioni onnipresenti. Tutto sarà orchestrato da quel Tim Schafer che, con le avventure LucasArts prima e con *Psychonauts* in tempi più recenti, ha saputo mettere in mostra le sue esemplari doti di designer e sceneggiatore.

Nei panni del bizzarro Eddie Riggs, il giocatore sarà catapultato in un mondo dove sia gli ambienti che le creature che lo popolano rappresentano un costante riferimento al culto del rock. Prevedibilmente, bisognerà farsi strada attraverso orde di nemici facendo uso delle bizzarre armi a disposizione: le uniche confermate finora sono un'enorme ascia da guerra e una chitarra in grado di lanciare scariche elettriche e smuovere il terreno.

Equipaggiamento a parte, Eddie godrà anche di certi attacchi speciali, alcuni dei quali estremamente goliardici e sfacciati.

Non mancheranno combattimenti con boss dai design e dalle dimensioni più disparate (il trailer di gioco era dedicato a uno di questi), mentre sono stati rivelati alcuni dei mezzi e delle cavalcature utilizzabili nel corso dell'avventura. Oltre a una sorta di leone-pipistrello sputafuoco, in grado di incenerire, divorare o semplicemente schiacciare i nemici, sarà presente un veicolo motorizzato, utilizzabile sia nelle spericolate sessioni racing che in sporadici combattimenti con i boss.

Sebbene l'uso di un volto noto come quello di Jack Black possa giustamente sembrare un mezzo di facile guadagno, il carisma, l'estetica e lo humour dell'attore di School of Rock rispecchiano perfettamente la visione che Schafer aveva in origine per Eddie. Il risultato è un protagonista con una personalità unica e attraente, proprio come Raz o Manny Calavera. La differenza è che questi ultimi due erano accompagnati da meravigliosi personaggi comprimari, mentre stavolta Eddie rischia di essere il solo elemento rilevante del cast.

L'unico vero timore è che dietro un'ambientazione accattivante, un protagonista carismatico e uno storytelling d'eccezione si possano celare meccaniche di gioco scarne, sintetizzate in un tedioso button mashing su nemici spesso troppo uguali tra loro. Bisognerà attendere e stare a vedere, sperando che Double Fine tiri fuori dal cilindro degli ambienti meno spogli, un mondo non troppo lineare e buoni personaggi secondari.

Fondere in un unico prodotto videogiochi, musica e cinema potrebbe rivelarsi vincente nell'attrarre un bacino d'utenza più ampio, ma, anche nel peggiore dei casi, pare che *Brütal Legend* miri a diventare il primo di una serie di capitoli, a dimostrazione che il metal, dopotutto, è duro a morire.

La missione di Eddie Riggs sarà quella di radunare un'armata di metaller e formare una band con la quale dare inizio all'Età del Metal. Una sorta di Blues Brothers con più borchie

FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **EA**
SVILUPPO: **DOUBLE FINE PRODUCTIONS**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **2009**

Tenacious 3D

Oltre ad aver donato il proprio volto e la propria voce al personaggio di Eddie Riggs, l'attore Jack Black ha partecipato attivamente allo sviluppo del gioco. In maniera particolare, ha dato un notevole contributo durante le sessioni di motion-capture facciali e l'incredibile espressività della sua cartoonesca versione 3D ne è la chiara prova. Piccola curiosità: il trailer di *Brütal Legend* è stato mostrato in anteprima in occasione degli scorsi Video Game Awards di SpikeTV, presentati dallo stesso Black. Lo show è stato introdotto da una sua esibizione canora assieme a Kyle Gass, suo partner nel duo musicale Tenacious D. Esiste miglior modo per presentare il proprio gioco?

Il volto di Kratos appare espressivo e ben definito, nonché più arrabbiato che mai. Peccato che al contempo alcune texture degli scenari e dei nemici sembrino dozzinali e fin troppo piatte

Il sistema di combattimento è stato completamente rivisto per essere ancor più spettacolare e frenetico. Non mancheranno neppure le combo acrobatiche tanto amate dai fan, con cui potrete decapitare, squartare e ammazzare i vostri nemici (non necessariamente in questo ordine)

God of War III

La vendetta di Kratos sta per compiersi. Per la quarta e ultima volta

FORMATO: **PS3**
PUBLISHER: **SCE**
SVILUPPO: **SCE STUDIOS SANTA MONICA**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **2009**

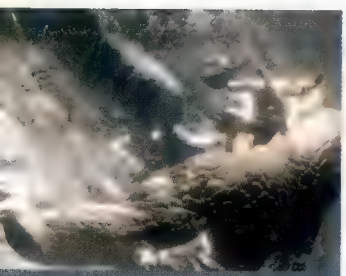
God of War è stato uno dei titoli più amati e più venduti su PlayStation 2 entrando, letteralmente, nell'Olimpo dei blockbuster fin dalla sua prima apparizione. Ora Kratos inizia a preparare il suo trionfale ritorno, tentando di fornire alla PS3 la spinta di cui ha bisogno per far impennare finalmente le vendite della console, almeno in occidente.

È ancora presto per pronosticare la riuscita o meno dell'intento del gioco, ma dopo la sua prima apparizione agli Spike TV Video Game Awards di Los Angeles la carne al fuoco è diventata davvero troppa e i giocatori che attendono il banchetto stanno iniziando a fremere dall'impazienza nonostante il fumo che oscura la vista della tavola imbandita. L'altissimo hype attorno al gioco è accompagnato dalla penuria d'informazioni ed è difficile parlare di *GoWIII* senza inoltrarsi in sterili speculazioni. La storia, tra i pochi elementi più definiti, prende piede dal termine del capitolo precedente. Kratos è stato nuovamente tradito dai volubili dei dell'Olimpo che, questa volta, non sanno di aver firmato la propria condanna, dando al guerriero spartano un'ottima motivazione per iniziare una crociata che culminerà solo con la distruzione degli dei greci e della loro dimora. Di nuovo, quindi, ci si dovrà muovere tra ambientazioni cupe e oscure, visitare l'oltretomba e scalare il monte divino per adempiere l'iracondo volere di un Kratos impegnato a combattere orde e orde di mostri mitologici e nemici agguerriti.

Fin qui nulla di nuovo. Si tratta esattamente di quello che un qualunque appassionato si sarebbe aspettato da un titolo del genere: tanta azione, sangue a fiumi e un'infinità di combattimenti intervallati da sezioni action e dai canonici enigmi. La novità sta però nella tecnologia utilizzata per la creazione del gioco. Il motore grafico è stato completamente riscritto e riadattato agli standard odierni. Gli scenari sono quattro volte più grandi e sono stati ricoperti di texture dalla definizione quatto volte superiore rispetto a *God of War II*. Per la prima volta nella storia della serie sono inoltre adoperate importanti feature come l'alta definizione e un sistema d'illuminazione dinamica, che a detta degli sviluppatori dovrebbero elevare il comparto grafico allo stato dell'arte.

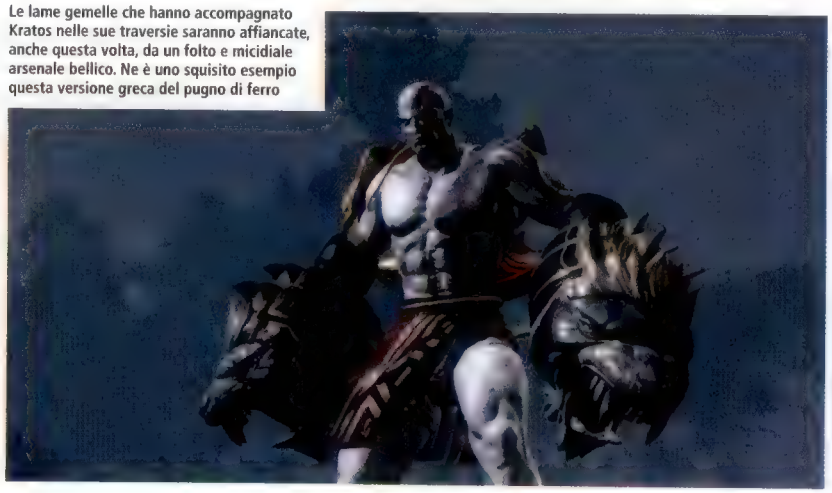
Se l'upgrade tecnologico è innegabile e imprescindibile, soprattutto in termini di fluidità delle animazioni, visionando i primi materiali rimane ancora un po' d'amaro in bocca. Il gioco non si trova certo a uno stato avanzato di sviluppo, ma ci si sarebbe aspettati senza dubbio qualcosa di più da una produzione di questa portata.

Nonostante ciò è difficile non emozionarsi nel vedere Kratos combattere, in alta definizione, sugli schermi delle nostre PS3. Ma è ancora presto per gridare al miracolo ed è evidente che vi sia ancora molto lavoro da fare sul gioco prima di poter prendere in mano il pad e iniziare a tagliuzzare centauri e arpie con le lame gemelle di Kratos.



Omero insegna

Durante la realizzazione del nuovo *God of War* è stata data molta importanza alla storia. Secondo l'intento degli sviluppatori, l'ultimo titolo della saga (sarà cronologicamente l'ultimo in assoluto) ne dovrà costituire una degna conclusione, con una trama epica ed emozionante, capace davvero di far immergere il giocatore nella vicenda. Sono state dunque stese 120 pagine di sceneggiatura e dialoghi che verranno provati e riprovati coi vari attori per ottenere un effetto il più naturale possibile. Speriamo solo che il doppiaggio italiano sia, al pari di quello inglese, all'altezza del compito.



Le lame gemelle che hanno accompagnato Kratos nelle sue traversie saranno affiancate, anche questa volta, da un folto e micidiale arsenale bellico. Ne è uno squisito esempio questa versione greca del pugno di ferro

Il bestiario è ampio e vario. Si passa dai terrificanti feti demoniaci del Limbo ai classici zombie (o anime dannate), passando per ogni sorta di abominio che la mente umana abbia mai potuto concepire

Dante's Inferno

EA si cimenta in una difficile trasposizione

Dante è spaventoso. Temprato da un mondo crudele, il poeta ha infatti lasciato tutto per amore di Beatrice, ma non avremmo mai pensato che avrebbe potuto subire questa trasformazione. L'unica cosa rimasta del personaggio originario è l'alloro che gli adorna il capo

FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **EA**
SVILUPPO: **EA REDWOOD SHORES**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **2009**

I videogiochi hanno sempre mutuato e citato, fin dalla nascita, da altri media più o meno importanti. La letteratura, spesso trascurata in questo tipo d'operazioni come fonte primaria di ispirazione per un intero titolo, fornisce in realtà un oceano di materiale da cui i game designer più creativi sono liberi di pescare a piene mani idee e spunti. Dimostrazione lampante ne è *Dante's Inferno*, un action game che si ispira alla prima cantica della Commedia che diede i natali all'italiano scritto per ricreare un'ambientazione horror squisitamente originale.

Il gioco si articola attraverso i nove gironi in cui Dante divise l'Inferno, rappresentanti appunto delle varie tipologie di peccati umani. Percorrerete dunque il Limbo, il girone dei Lussuriosi, quello dei Golosi, degli Avidi, degli Iracondi, quello occupato dagli Eretici, il cerchio dei Violenti, quello degli Impostori e, per finire, quello dei Traditori. Si arriverà quindi a culminare l'avventura con l'incontro di colui che si è macchiato del più grave dei tradimenti: Lucifero in persona, grande antagonista del gioco.

Dante, in particolare, non è quello che abbiamo imparato a conoscere dalle pagine della Commedia. Il sommo poeta ha lasciato spazio al nerboruto eroe: muscoloso, cupo, tenebroso ma col capo sempre ornato dal riconoscibile alloro, unico tratto distintivo rimasto della figura dantesca. Molto diversa anche la figura luciferina che perde l'importanza allegorica che aveva nel poema, per riconfigurarsi come nella canonica mistura di stereotipi già vista in molte altre produzioni del genere [vedi box].

Sebbene il videogioco sia volto, o almeno così dichiarano gli sviluppatori, a far riscoprire al grande pubblico internazionale il più grande capolavoro della produzione poetica italiana, Redwood Shores ha rimaneggiato il poema pressoché a piacimento. Ne consegue che le intenzioni, per *Dante's Inferno*, riecheggiano quelle di cui Silicon Knights aveva voluto ammantare *Too Human* in rapporto alla mitologia nordica, stavolta però mediando il materiale d'origine con scelte estetiche in chiave horror anziché fantascientifica.

Come in ogni action che si rispetti non mancheranno un nutrito bestiario e un altrettanto vario arsenale per fronteggiarlo. Per ora è stata mostrata unicamente una strana falce col manico formato da una enorme colonna vertebrale e delle croci che Dante potrà conficcare nei corpi dei dannati. Dei 'mostri' appaiono particolarmente meritevoli invece quelli del Limbo, feti di bambini mai nati mutati dagli orrori dell'Inferno, da far rabbrividire persino i giocatori più cinici.

Dante's Inferno appare un'interessante rilettura videoludica della Divina Commedia che, pur mostrando delle ottime potenzialità, rischia di crollare sotto il peso del suo corrispettivo cartaceo. Ma è ancora troppo presto per giudicare e, per ora, la nostra fiducia va agli sviluppatori di EA, sperando di vedere un nuovo capolavoro e non un altro *Too Human*.

Nel gioco le citazioni si sprecano, e non solo quelle dalla Divina Commedia. Vedrete geroglifici, mostri di ovvia ispirazione mitologica, affreschi medievali e molto altro

Figure demoniache

Quella del Diavolo è una delle figure più importanti della Commedia e anche nel gioco non sarà da meno. Questo minaccioso essere, personificazione stessa del Male, sarà la nemesi di Dante, ma non è ancora ben chiaro il ruolo che svolgerà nel gioco e se sarà o meno lui il boss finale dell'avventura. Gli sviluppatori si sono infatti limitati a sottolineare l'importanza del suo personaggio come grande antagonista. Peccato che il suo character design appaia alquanto dozzinale, tanto che sembra più terrorizzante Dante che lo stesso Satana.

FOR T

UNA E GLORIA

NAUGHTY DOG INDOSSA LA GIACCA A VENTO E SI INOLTRA NELL'INNEVATO TIBET ALLA RICERCA DELLA TRAMA CHE LE DOMINERÀ TUTTE

TITOLO: **UNCHARTED 2: AMONG THIEVES**
FORMATO: **PS3**
PUBLISHER: **SCE**
SVILUPPO: **NAUGHTY DOG**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **2009**

Una delle grandi contraddizioni del mondo brutalmente progressista dei videogiochi è che non cambiare una squadra vincente non porta quasi mai alla vittoria. Ora più che mai un gioco senza un qualche orpello distintivo difficilmente riesce a ottenere i consensi del pubblico; nonostante l'*Uncharted: Drake's Fortune* di Naughty Dog vantasse una quantità imbarazzante di virtù, dalle animazioni fluide alla piacevolissima trama da film d'avventura per ragazzi passando per un affascinante protagonista, graziato da un design sobrio e carismatico, molti trovarono facile liquidare il gioco come un semplice cocktail di parti derivate da altri titoli, privo di elementi che potesse reclamare come propri. A dispetto delle rocambolesche sequenze d'azione, il design del gioco si rivelava spesso poco avventuroso. Così, mentre il cacciatore di tesori Nathan Drake saltava oltre enormi crepacci, combatteva contro nazisti zombie e scalava vette, il team di sviluppo procedeva cautamente tastando il terreno dell'action in terza persona e imboccando soltanto le strade più sicure e collaudate: il sistema di coperture da *Gears of War*, le movenze aggraziate di *Tomb Raider*. Ne risultò un gioco che spesso faticava a trovare un ritmo personale, che pur gestendo con sicurezza fasi platform e di combattimento non riusciva del tutto ad amalgamarle, preferendo spezzare le sue meccaniche centrali in sezioni separate.

Di conseguenza, *Uncharted* pone a Naughty Dog una sfida particolarmente perigliosa. Alcuni seguiti hanno l'ovvio compito di correggere gli errori dell'originale. *Uncharted 2: Among*

Thieves, invece, dovrà prendere alcuni elementi riusciti e unirli in un tutto coerente e riconoscibile: dovrà trascendere la mera eccellenza dell'esecuzione e crearsi un'identità che possa considerare solo sua. E, finora, sembra promettere bene.

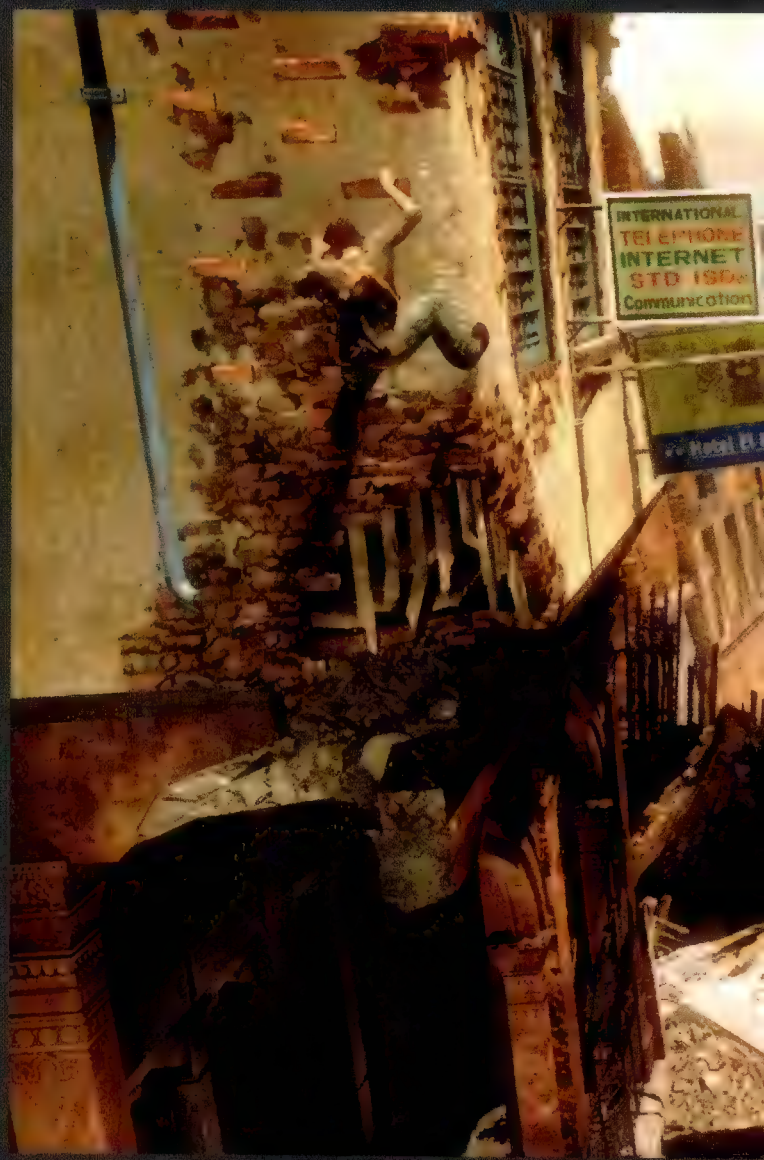
"La storia precedente riguardava Sir Francis Drake", dice il direttore creativo **Amy Hennig** nella sala riunioni degli uffici di Naughty Dog a Santa Monica mentre Trumpet, il cane del co-presidente **Christophe Balestra**, vaga attorno al tavolo da conferenze, masticando cavi e strusciandosi contro le caviglie dei giornalisti. "Il 'what if' che dava vita al gioco, in quel caso, chiedeva e si chiedeva cosa sarebbe accaduto se Francis Drake non fosse morto quando tutti pensano. Stavolta parleremo di Marco Polo. Il catalizzatore dell'avventura sarà dunque un uomo che catalogò tutti i suoi viaggi, tutti i dettagli di qualunque avvenimento della sua vita... eccetto un singolo vuoto nella sua documentazione".

Questo vuoto è il 1292, anno in cui Polo lasciò la corte del Kublai Khan per tornare a Venezia, portando con sé una flotta di 14 navi tesoriere e più di 600 uomini. Quando finalmente raggiunse l'Europa lo fece con una sola nave e circa una dozzina di sopravvissuti. "Non parlò mai di quel che gli era successo", dice Hennig. "E sul suo letto di morte, dopo che la gente lo ebbe chiamato impostore per tutto quel che aveva raccontato nel suo libro, disse: 'Non ho detto neppure la metà di ciò che ho realmente visto'".

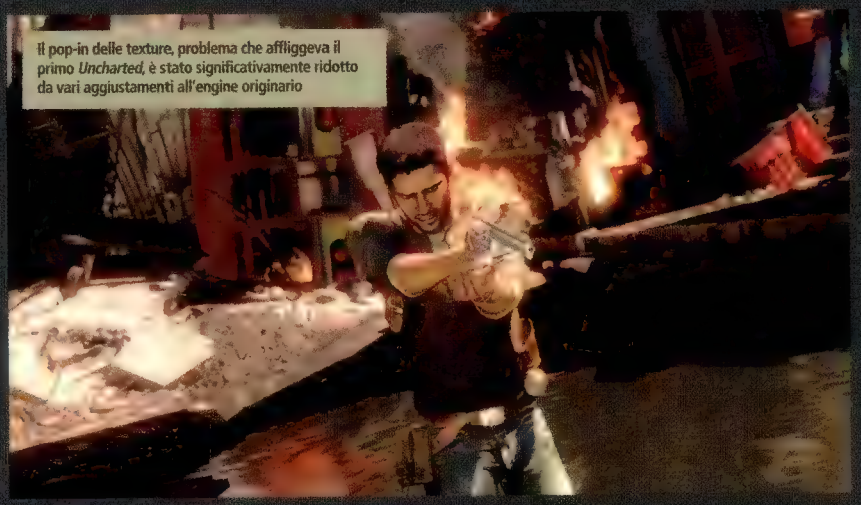
La ricerca della flotta perduta di Polo è, tuttavia, solo il punto d'inizio di *Among Thieves*, non certo il suo climax: di qui, l'intreccio si fa via via più complesso. Il vero segreto di Polo, nonché obiettivo finale di Drake, si rivela essere Shambhala, la leggendaria città tibetana conosciuta anche come Shangri-La e favoleggiata dimora del Gioiello di Cintamani, un rubino che si suppone abbia il potere di esaudire i desideri.

È una storia che apre a una varietà d'ambientazioni ben al di là delle lussureggianti giungle del primo capitolo. Il teaser trailer di *Among Thieves* mostrava un Drake ferito e zuppo di neve che arrancava in una tormenta stringendo tra le mani un oggetto misterioso. La caccia al tesoro è ancora in prima linea, ma il cambio di scenario, il passaggio ai desolati campi innevati dell'Asia sud-orientale e alla realtà urbana di un Nepal dilaniato dalla guerra, suggerisce la scomparsa dell'appeal da brochure turistica dell'originale. Si aggiunga la promessa (o la minaccia) di nuove meccaniche stealth e sareste perdonati se vi chiedeste se, nello sforzo di allontanarsi da Villa Croft, *Uncharted* non abbia perso la

Non dovrete più scaricare 20 colpi sui nemici prima di vederli crollare in terra: essi possiedono pattern separati per l'investigazione e la 'caccia', in modo da adattarsi alle meccaniche stealth



"VOGLIAMO APPROFONDIRE IL PERSONAGGIO DI DRAKE COME NON AVEVAMO POTUTO LA SCORSA VOLTA"



Il pop-in delle texture, problema che affliggeva il primo *Uncharted*, è stato significativamente ridotto da vari aggiustamenti all'engine originario

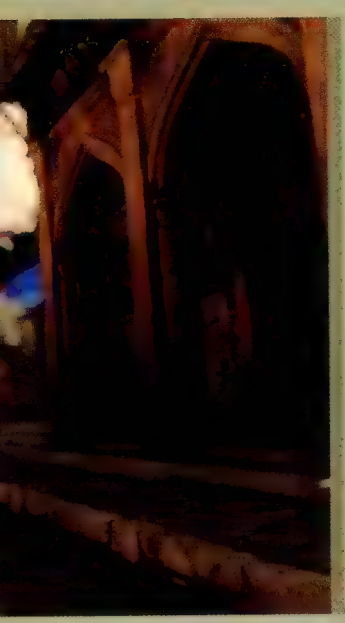
Nulla si sa ancora in proposito alle sezioni di guida, piuttosto altalenanti nell'originale. Hennig dice: "Serbiamo quelle critiche nel nostro cuore, ma le fonti d'ispirazione cui ci rifacciamo impongono delle scene d'inseguimento"

Amy Hennig
direttore creativo

Bruce Straley
director del gioco

Christophe Balestra
co-presidente

Evan Wells
co-presidente



ATTORI A TUTTO TONDO

I dialoghi e la recitazione del primo *Uncharted* possedevano una esuberante naturalezza tale da far sembrare molti altri videogiochi a delle recite parrocchiali, e *Among Thieves* sembra superare in qualità il predecessore. Tutto merito dell'approccio di Naughty Dog al motion-capture e alle sessioni di doppiaggio. "Trattiamo le performance attoriali diversamente dagli altri", dice Hennig. "Spesso si assiste a una discrepanza tra voce e animazione, perché per le due parti vengono utilizzate persone diverse". Per l'originale *Uncharted*, invece, Naughty Dog fece in modo di utilizzare gli stessi attori per doppiaggio e motion-capture. In quest'occasione verrà compiuto un ulteriore passo avanti registrando i dialoghi di gioco contemporaneamente tramite un vero e proprio studio di registrazione. "È una sorta di spettacolo teatrale", dice ancora Hennig. "Abbiamo dei giorni di riprese e incoraggiamo il cast a improvvisare, ricavando da questo una vitalità che andrebbe altrimenti persa. Molti dei momenti migliori del primo *Uncharted* provenivano dagli attori stessi: dobbiamo ammettere di non aver scritto moltissime delle parti preferite dai giocatori".

bussola. Ma gli sviluppatori sembrano serenamente fiduciosi nelle scelte fatte.

"Volevamo offrire un più variegato insieme di ambientazioni", spiega Balestra dopo aver mostrato il trailer. "Volevamo evitare di dar l'impressione che fosse solo un gioco con una giungla". Da quanto abbiamo visto, il team sembra essere riuscito nell'intento: assieme a caverne ghiacciate e fianchi montani innevati ci vengono mostrati dettagliati interni pieni di riflessi dorati e di colori vivaci, un lussuoso treno con tende cremisi e lampadari d'ottone e uno spoglio monastero nepalese arroccato sul fianco di una rupe. Sbirciando lo schermo di una workstation abbiamo l'impressione che il team potrebbe aver trovato spazio anche per un'altra giungla o due.

"Non ho mai raccolto tanta documentazione per nessun altro progetto finora", dice **Rhob Ruppel**, art director di *Among Thieves*. "Non volevamo dare un senso di riciclo agli scenari ed esigevamo che ogni singolo dettaglio servisse a rendere credibile il mondo. Tutti possono accatastare dettagli su dettagli, ma noi volevamo anche che creassero un'atmosfera. Cosa farebbe Ridley Scott con una locazione classica come il tempio? Si concentrerebbe sugli elementi giusti: tessuti tarlati, funi e cose che ondeggiano nel vento. Le nostre locazioni sono vive. Respirano, hanno una storia alle spalle".

Il fulcro di *Among Thieves*, tuttavia, non risiede nel viaggio, ma nello sguardo ravvicinato all'eroe stesso. "Vogliamo approfondire il personaggio di Drake per scoprire cosa lo rende ambiguo, scavare sotto la superficie come non avevamo potuto la scorsa volta", dice il co-presidente di Naughty Dog **Evan Wells**.

"Nel titolo precedente avevamo incontrato Drake in una situazione particolare", suggerisce Hennig. "Quasi immediatamente veniva chiamato a dimenticare la propria natura per diventare un eroe. Ma qua e là abbiamo avuto modo di implicare che vi fossero anche lati più oscuri in lui. In questo gioco vogliamo esplorarli. Qual è

il posto di un cacciatore di tesori nel mondo moderno? Vogliamo che i giocatori vedano i contrasti nel suo comportamento. Certo è affabile e affascinante, ma sa anche essere una canaglia. Non intendo dire che diventerà un personaggio oscuro e tormentato, stiamo pur sempre parlando di una classica storia d'avventura, ma vogliamo dargli più sfumature. Da qui viene il sottotitolo: il mondo in cui si muove è un mondo di ladri".

L'enfasi sull'aumentata profondità del personaggio è incoraggiante, ma ancora una volta sono l'immediatezza e il naturale carisma delle animazioni a rendere Drake tanto interessante da osservare. Il primo *Uncharted* offriva momenti brillanti e convincenti (i disperati tuffi per sfuggire a una granata vicina, i salti in cerca di un appiglio), ma le recenti modifiche dell'Uncharted Engine 2.0 hanno consentito a Naughty Dog di realizzare animazioni ancor più particolareggiate, che danno l'idea di un protagonista che agisce sempre ai limiti delle proprie capacità fisiche. Boccheggia quando si issa sull'orlo di un precipizio, ansima per lo sforzo dopo essere scattato fuori dalla portata dei proiettili e impreca costantemente sottovoce ogni volta che sfugge alla morte per un pelo; Drake è sempre stato un protagonista con poteri amabilmente limitati, ma la tecnologia alle spalle di *Among Thieves* anima i suoi sforzi e il suo genuino attaccamento alla vita molto più vividamente di quanto abbia mai fatto il primo titolo. "*Uncharted* usava il 30 per cento delle SPU della PS3, ma stavolta le abbiamo portate al massimo", dice Balestra. "Ciò significa che potremo unire le animazioni e passare da una all'altra molto più velocemente, e abbiamo molte più articolazioni facciali per far sì che i personaggi reagiscano con espressioni credibili".

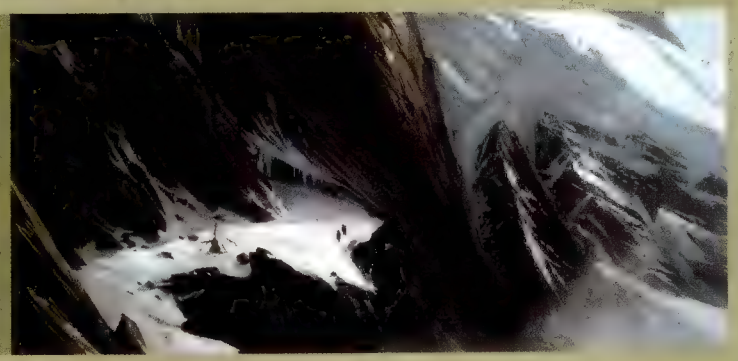
Wells aggiunge: "Quindi, se si muoverà di soppiatto, l'animazione dovrà rifletterlo, e quando si troverà su un terreno instabile lo vedrete saggiare continuamente il proprio equilibrio. Se è spaventato, vedrete la paura sul suo volto".

Lo scopo è creare quella che il director **Bruce Straley** descrive come "una vera esperienza cinematografica giocabile. In sostanza, una vera narrazione interattiva".

Il primo *Uncharted* vedeva Drake accompagnato da Elena Fisher, raro personaggio videoludico femminile anatomicamente credibile. Nel seguito è stata sostituita dalla più tradizionale Chloe (pagina a fronte, in basso a sinistra), cacciatrice di tesori dai capelli corvini che metterà spesso Drake nei guai

RACCONTI D'INVERNO

Pur non essendo *Among Thieves* ambientato esclusivamente fra le nevi, i suoi gelidi panorami hanno dato molto da riflettere al team di sviluppo. "È difficile rendere digitalmente ghiaccio e neve", dice Ruppel. "Siamo finalmente arrivati a farli apparire come volevamo, in modo che la luce brilli attraverso dando loro una sorta di bagliore interno. Il ghiaccio non deve sembrare cemento dipinto di azzurro". Hennig aggiunge che i due elementi avranno lo stesso ruolo rivestito dall'acqua in *Uncharted*. "Niente game design vecchia scuola, dove il livello del ghiaccio significava scivolare ovunque. È tutto più tematico, per dare un senso agli ambienti".



Un'affermazione pregna di significato.

"È una frase che si porta dietro molti pregiudizi", ammette Hennig. "Chi la sente crede che implichi passività, ma noi stiamo tentando di riconfigurare questo preconcetto. Abbiamo tratto tutti i nostri spunti da quelli che io chiamo 'film da salotto', quelle pellicole d'azione e avventura con cui tutti noi siamo cresciuti. Da lì vengono le nostre idee sul ritmo, e mi sembra perfettamente rispettabile enunciare quel che stiamo creando: una versione interattiva di quell'esperienza che amiamo tanto, e che nessun altro sta riproducendo".

"Si tratta di elaborare gli elementi che funzioneranno bene", suggerisce Straley. "La sfida di ogni gioco è tentare di creare un'esperienza interattiva, e alcune cose si prestano meglio di altre all'azione cinematografica. L'importante è scegliere la propria missione. E il ritmo, il flusso dell'avventura, è molto importante: non può essere un susseguirsi di continue scene d'azione, ci vorranno dei punti in cui sviluppare i personaggi e altri più tristi ad accompagnarle. E se accade qualcosa, sarete voi a reagire. Ad esempio, ora abbiamo la tecnologia per far crollare un intero edificio mentre vi trovate al suo interno e contemporaneamente farvi arrivare addosso dei nemici. Stavolta giocherete tutto, non solo le parti facili".

"NON È TUTTO SCENE D'AZIONE, CI VORRANNO DEI PUNTI IN CUI SVILUPPARE I PERSONAGGI E ALTRI PIÙ TRISTI"

Forse il lavoro sui personaggi e la trama cinematografica saranno le star del gioco, ma a impressionare maggiormente osservando una breve sessione giocata dagli sviluppatori è qualcosa d'altro: la fusione di movimenti atletici e sistema di combattimento. Situato a circa un quarto del gioco finito, il livello da noi visto scaglia Drake nel mezzo di una città nepalese bombardata, un dedalo di strade e di templi crollanti squarciati violentemente

Naughty Dog utilizza una tecnologia di obstruction-occlusion per il sonoro, filtrando e disperdendo l'audio a seconda degli oggetti incontrati

"Non volevamo che nel gioco vi fossero momenti di blocco per i giocatori", dice Wells. "C'è sempre un rapporto tra i giochi che la gente finisce e quelli che ama: non volevamo ergere troppe mura tra l'inizio e la conclusione"

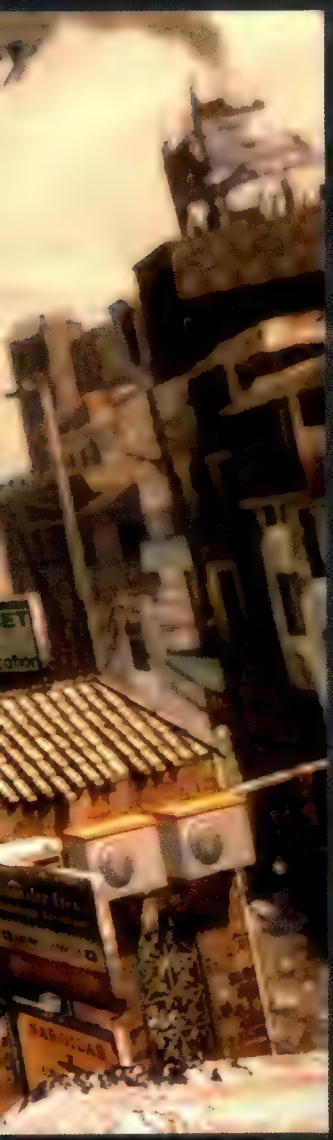
dal nuovo antagonista di *Among Thieves*, uno spietato leader paramilitare. Come il protagonista, il suo scopo è trovare il Cintamani, ma mentre Drake tenta di introdursi in città come membro della stampa finendo con lo schiantarsi con la sua auto contro un posto di guardia, la sua nemesi ha portato con sé un'intera armata.

Anche se il fumo è nell'aria e le macerie invadono le strade, il Nepal in guerra resta diverso da gran parte dei campi di battaglia urbani del mondo videoludico: è dinamico e violento, ma anche esotico e colorato. Tutte le texture di *Among Thieves* sono disegnate a mano, producendo una città dall'aspetto coerente ed artistico anziché anonimo e stereotipato. Piccoli tocchi e dettagli si trovano ovunque, dagli stendardi alla biancheria stesa tra due palazzi, dai tre ruote malridotti abbandonati in un angolo alle fiamme che divampano su torrioni distanti.

Il livello mostratoci consiste in un combattimento che si sviluppa tra vicoli e tetti fino a raggiungere la nuova fiamma di Drake, Chloe, ed è interrotto da una manciata di scontri e da alcuni eventi scriptati che vanno da pavimenti che crollano a furgoni incendiati e fuori controllo che rovinano giù per le vie per arrivare a un confronto finale con un mezzo di trasporto truppe che blocca un crocevia.

Se il primo *Uncharted* avrebbe gettato una quantità di nemici da eliminare contro Drake prima di imporgli una mezz'ora di solitarie arrampicate, la vera novità di *Among Thieves* è che entrambi gli elementi sono integrati senza soluzione di continuità, premettendo a Drake di inerpicarsi fino a un nemico in bilico su un muro e di strattonarlo nella strada sottostante o di eliminare i soldati lontani destreggiandosi tra i palazzi e usando i cartelli non solo come sostegni, ma come utili ripari.

Grazie a questa ritrovata flessibilità, la partita si rivela un'inebriante miscela di parkour adorabilmente goffo e combattimenti multilivello. Le fasi platform sembrano assai più organiche che in passato, i muri rotti offrono appigli alla vista senza bisogno di creare elementi vistosamente posizionati ad arte e le case semidistrutte e



"Tematiche contemporanee e una locazione realistica sono molto importanti per noi", dice Wells. "Amiamo Indiana Jones e i suoi elementi pulp, ma il nostro mondo è contemporaneo e quindi vogliamo che sia accompagnato da un gameplay contemporaneo. Per questo c'è sì qualche puzzle, ma siamo maggiormente interessati a porre l'azione in primo piano"

gli ammassi di macerie sono un'arena eccellente dove le sparatorie s'innescano spontaneamente. Il sistema di copertura ha abbandonato le comode configurazioni rocciose a favore di scenari ben più nauturali: una jeep rovesciata, un fornello a gas abbandonato o una Fiat 500 stranamente fuori posto, con le ruote impelagate in vecchi quotidiani. Drake può persino crearsi dei ripari *ad hoc* rovesciando un tavolo o afferrando una portiera d'auto divelta.

Lo stealth, inoltre, si rivela ben lungi dall'essere la fastidiosa diversione che ci si attenderebbe. "Le fasi stealth sono spesso troppo pignole, frustranti e noiose", dice Straley. "Le nostre tornano ancora una volta alla nozione di esperienza cinematografica: tutto è in funzione del ritmo. Sul piano del gameplay vorrete giocare una scena in una quantità di modi diversi, e lo stealth costituisce solo una di molte opzioni. Improvvisamente vi ritroverete con un'ampia rosa di scelte. Lo chiamiamo action stealth: non è *Splinter Cell*. È scegliere quando e da dove ingaggiare il combattimento".

"Non esistono film in cui si spara e basta", si intromette Hennig. "Alle volte, gli eroi devono cercare di passare inosservati e mettere qualcuno con le spalle al muro. Nel primo gioco si sentiva talvolta di poter risolvere le situazioni in un solo modo. Negli altri giochi, poi, lo stealth è sempre difensivo: basta che qualcuno vi scopra ed è tutto finito. Volevamo mettervi per una volta in una posizione offensiva: stealth e shooting sono entrambe scelte valide in qualsiasi momento".

"VOLEVAMO METTERVI IN UNA POSIZIONE OFFENSIVA: STEALTH E SHOOTING SONO ENTRAMBI VALIDI"

Il gameplay è assistito da eccellenti dettagli ambientali. Le librerie oscillano e spargono attorno volumi impolverati quando Drake le colpisce, i volatili si sparpagliano di colpo quando salta da un'insegna all'altra e i lampioni minacciano di curvarsi sotto il suo peso quando li afferra.

Anche l'IA nemica ha fatto progressi: una seconda sessione giocata dagli sviluppatori ci svela che se un miliziano dovesse arrivare a usare lo sportello d'automobile come scudo prima di Drake la conseguente battaglia si svolgerà in modo molto diverso, e ci viene inoltre promesso che i nemici potranno scalare pareti e saltare da un tetto all'altro con la sua stessa agilità.

In definitiva, è proprio questa fusione tra platform e sparatutto a un livello non ancora raggiunto da nessun altro gioco a fare di *Among Thieves* una prospettiva così allettante e, potenzialmente, a fornire quel senso di riconoscibilità di cui il predecessore era privo. *Tomb Raider* incespicava nel combattimento, *Gears* non ha mai tentato nessun tipo di prestazione atletica e persino il primo *Uncharted* non riusciva appieno a far funzionare la dicotomia. Tuttavia, da quanto abbiamo visto, il sequel promette d'essere uno dei primi veri platform d'azione, un gioco che, se non altro, somiglia a una versione più leggera, allegra e agile dei primi atti di *MGS4* piuttosto che agli scorsi riferimenti di Naughty Dog.

L'onorata tradizione dei film d'avventura vuole che l'eroe non trovi mai esattamente il tipo di tesoro che si aspettava, e almeno in questo *Among Thieves* dovrebbe rivelarsi pienamente aderente al cliché. Non dubitiamo che il Gioiello di Cintamani sfuggirà all'eroe nei momenti finali, allontanato da lui da un colpo di scena, da improvvisi tradimenti o sacrifici dell'ultimo minuto. Al suo posto, però, è probabile che stavolta Nathan Drake porti alla luce il trofeo di cui più ha bisogno: un'identità sicura e unica all'altezza dell'intelligenza e dell'arguzia con cui Naughty Dog realizza i suoi giochi.

L'EROE CON LA T-SHIRT

Gli appassionati d'abbigliamento asimmetrico saranno lieti di notare che l'inaspettata caratteristica di spicco di *Uncharted*, la T-shirt mezzo arrotolata di Drake, farà ritorno in *Among Thieves*. L'insolito stile d'abbigliamento di Nathan Drake fu notato per la prima volta dal creatore di *Grim Fandango* Tim Schafer: "*Uncharted* è super next-gen, ma la cosa più next-gen di tutte per me è la maglietta di Drake. Guardatela bene: è rimboccata nei pantaloni, ma non completamente. Di tutte le meraviglie tecniche di *Uncharted*, questa è quella che più mi ha incantato". Oltre a costituire materia di post sui blog di famosi game designer, la T-shirt rimboccata ha anche dato a Drake, forse involontariamente, una caratteristica sartoriale distintiva in grado di affiancarsi alla giacca in pelle e al cappello di Indy e ai pantaloncini di Lara Croft. Per buona parte della sua nuova avventura, tuttavia, la maglietta resta celata dietro una giacca a vento più in stile Ralph Fiennes che Liam Gallagher. Il team tecnico di *Uncharted* ha lavorato negli ultimi mesi per creare una convincente approssimazione della pelliccia sulle bordature della giacca.

IL SIGNORE DELLE TENEBRE

È UN PREDATORE NATO. È LETALE. NEL BUIO SI SENTE A CASA. PRESTO L'UNIVERSO TORNERÀ A TEMERLO...

Se a un videogiocatore medio viene chiesto quale sia il miglior gioco mai uscito sulla prima Xbox, egli risponderà molto verosimilmente *Halo*. Non che sarà in errore, beninteso, solo... starà ignorando quello che forse è l'altro più serio pretendente a questa corona, uno dei titoli sulla carta più improbabili, un gioco su licenza cinematografica e per di più sviluppato dal team svedese noto per il bello ma totalmente ingiocabile *Enclave*. Già, stiamo proprio parlando di *The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher's Bay*, prequel videoludico dell'action fantascientifico cinematografico The Chronicles of Riddick, a sua volta seguito del più bello e misconosciuto Pitch Black. Ma come è stato possibile compiere questo mezzo miracolo andando a ricalcare le orme di Rare con *GoldenEye*? Fondamentalmente, con tanto lavoro e tanta cura nei dettagli.

The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher's Bay era infatti un gioco estremamente solido, vario e rifinito, ma soprattutto era un gioco vero, non un semplice orpello costruito attorno a una licenza famosa e a un volto di Hollywood. Sviluppato da Starbreeze Studios (di recente vista in *The Darkness*) e prodotto dalla Tigon di Vin Diesel per Vivendi, il primo *Riddick* era un FPS fantascientifico ambientato in un complesso dal quale il nostro eroe doveva evadere, superando una serie di ambienti e situazioni molto diversi. Fin dall'apertura, una sequenza onirica seguita da una di benvenuto in puro stile *Half-Life*, il gioco mostrava di avere classe e carattere. La struttura in prima persona lasciava spazio a inserti con visuale in terza persona ogni qual volta la situazione lo suggeriva, valorizzando così il fisico tonico e il volto da duro di Vin Diesel, inoltre sequenze di azione forsennata si alternavano ad altre decisamente stealth (complice il potere di Riddick di celarsi nel buio e vedere perfettamente ogni cosa) e ancora a parti avventurose più lente dal forte sapore narrativo. Era un gioco single player e fiero di esserlo, un autentico capolavoro di giocabilità e immersività da 10 ore: (abbastanza) breve ma (molto) intenso. Come spesso avviene nel caso dei giochi di qualità, *Riddick* non fu capito e, sebbene tra la versione Xbox e quella successiva PC (una interessante *Developer's Cut*) il gioco sia oggi arrivato a sfiorare il milione di copie, il publisher non si trovò per le mani il blockbuster auspicato.

"UN SEQUEL DEGNO DEL SUO NOME, SECONDO NOI, DEVE DAVVERO SPICCARE UN GRANDE BALZO IN AVANTI"

Occasione persa per Vivendi, nuova chance per Atari, che si trova adesso a gestire il lancio su PS3 e Xbox 360 del remake (che, come vedremo, è in realtà anche un sequel) di *Riddick* e che, per l'occasione, ha invitato **Game Pro** a visitare gli studios di Starbreeze a Uppsala, in Svezia, per testare il gioco e intervistare il team. Per leggere il nostro parere su *The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena*, vi rimandiamo all'anteprima su questo stesso numero (spoiler: è un gioco veramente strepitoso), mentre per sentire che cosa ha avuto da dirci **Samuel Ranta-Eskola**, Producer del gioco, non dovete fare altro che continuare a leggere.

La prima cosa che colpisce è che per il vostro gioco si parli di un remake. In fondo il pacchetto include una nuova storia altrettanto lunga che racconta le avventure di Riddick dopo *Escape From Butcher's Bay*. Non sarebbe più giusto parlare di un sequel che include anche il remake del primo gioco?

Forse è strano dal punto di vista del marketing, ma non dal nostro. Per prima cosa, questo gioco è nato proprio come un remake, un remake con solo qualche livello extra per rafforzare l'offerta. Col tempo, però, abbiamo sentito che avremmo dovuto fare di più... che volevamo fare di più! Ecco quindi nascere l'idea di *Assault on Dark Athena* come un intero nuovo capitolo. Ora il punto è questo: il gioco sarebbe diventato un vero sequel del primo *Riddick*? Non per noi. Per noi è solo 'il capitolo successivo' dello

TITOLO: **THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA**
FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **ATARI**
SVILUPPO: **STARBREEEZE STUDIOS**
USCITA: **PRIMAVERA 2009**

stesso gioco. Abbiamo altre ambizioni per un sequel. Un sequel degno del suo nome, secondo noi, deve davvero spiccare un grande balzo in avanti.

Il remake del primo titolo, il nuovo capitolo, tutte le modalità multiplayer... possiamo dire che questo è l'Orange Box di *Riddick*?
Si, certo, il concetto è quello, però... be', cavolo, io non oserei dirlo: l'Orange Box è qualcosa di troppo grandioso, sembrerei arrogante e presuntuoso! Ripeto: il concetto è quello e il paragone sarebbe anche legittimo. Per il prezzo di un gioco, l'utente si porta a casa davvero tanti contenuti. Poi, sai, tornando al discorso di cosa chiamare o meno 'sequel', alla fine sono tutte stronzate del marketing, quelle. Si tratta del gioco, punto. E noi amiamo fare giochi, vogliamo farli al meglio ed esserne orgogliosi. Tutto qui.

Come mai, secondo lei, il gioco originale non ha avuto molto successo commerciale?
Colpa del marketing. Il budget per il marketing era davvero troppo basso per quel progetto. Il problema è che tutto partì quasi come una mossa obbligata: 'Ok, sta uscendo il film, bisogna fare un gioco basato sulla licenza'... Ma da un'idea di questo genere non può venir fuori nulla di buono e la verità è che in effetti nemmeno il publisher si aspettava un buon gioco. Il risultato finale fu molto diverso, e i grafici delle vendite lo dimostrano. Solitamente, un gioco parte con un picco di vendite per poi sprofondare rapidamente; la curva di *Escape From Butcher's Bay* è totalmente diversa, invece: il gioco è partito basso ma ha continuato a vendere a lungo, sempre in lieve crescita. Alla fine, in realtà, ha venduto abbastanza bene, chiudendo non troppo lontano dal milione di copie. Il problema è stato il marketing: non hanno creduto che sarebbe stato un buon gioco e non ci hanno investito.

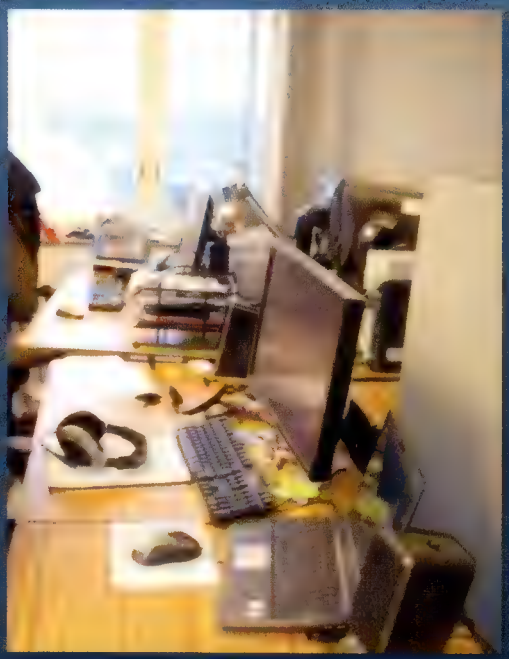
"LA GENTE PENSAVA: 'OH, IL SOLITO GIOCO TRATTO DA UN FILM'... LOGICO, NO? PERCHÉ DI SOLITO I GIOCHI TRATTI DAI FILM NON SONO MOLTO BELLI, AMMETTIAMOLO"

Di conseguenza, che strategia adotterete per il nuovo gioco?
Gli daremo la visibilità che merita e di cui ha bisogno. Ai tempi dell'uscita dell'originale, nessuno conosceva il gioco, ovviamente. La gente pensava: 'Oh, il solito gioco di merda tratto da un film'... logico, no? Perché di solito i giochi tratti dai film non sono molto belli, ammettiamolo. Per noi è sempre stato diverso. Innanzi tutto, abbiamo sempre goduto della massima libertà creativa, ma soprattutto, invece di dipendere dalla licenza, ne abbiamo sfruttato i punti di forza a nostro vantaggio. Di solito le cose vanno così: 'Bene, dobbiamo fare il gioco di Mission: Impossible. Facciamo un gioco qualunque, tanto venderà perché il film è importante e avrà successo'. Noi non ci siamo attaccati come sanguisughe alla licenza, ma abbiamo preso e studiato l'intero universo di *Riddick*, per poi costruire al suo interno un grande gioco originale.

Ai tempi di *Butcher's Bay* eravate fieri di lanciare un gioco solo single player, ne rivendicavate il diritto. Ora però, il multiplayer c'è. È perché oggigiorno non si può uscire senza o c'è davvero una ragione ulteriore?
A noi piace il multiplayer. Quello inserito in *The Darkness*, lo ammetto, è stato un test e poco più... era in gran parte dei casi ingiocabile. Però abbiamo imparato molto, da quell'esperienza, e ora vogliamo proporre un multiplayer degno di questo nome. Di base, avremo due modalità di gioco molto originali, non generiche ma specificamente pensate e costruite attorno all'universo di *Riddick*. Pensiamo a un tipo di multiplayer veloce e frenetico, stile *Quake*, qualcosa di molto coinvolgente... davvero, non sarà un extra messo lì tanto perché deve esserci.

E dei contenuti scaricabili che cosa può dirci? Ce ne saranno dopo l'uscita del gioco?
[Sorride sornione] Potrebbero esserci, ma non vi rivelerò nulla al riguardo...

A parte *Assault on Dark Athena*, ci saranno ragioni sufficienti per rigiocare il remake di *Escape From Butcher's Bay*? Ovviamente stiamo parlando di chi ha già portato a termine l'originale.
Sono passati quattro anni e una generazione di console. L'alta definizione e la maggiore potenza delle attuali macchine da gioco rendono l'esperienza di *Riddick* più

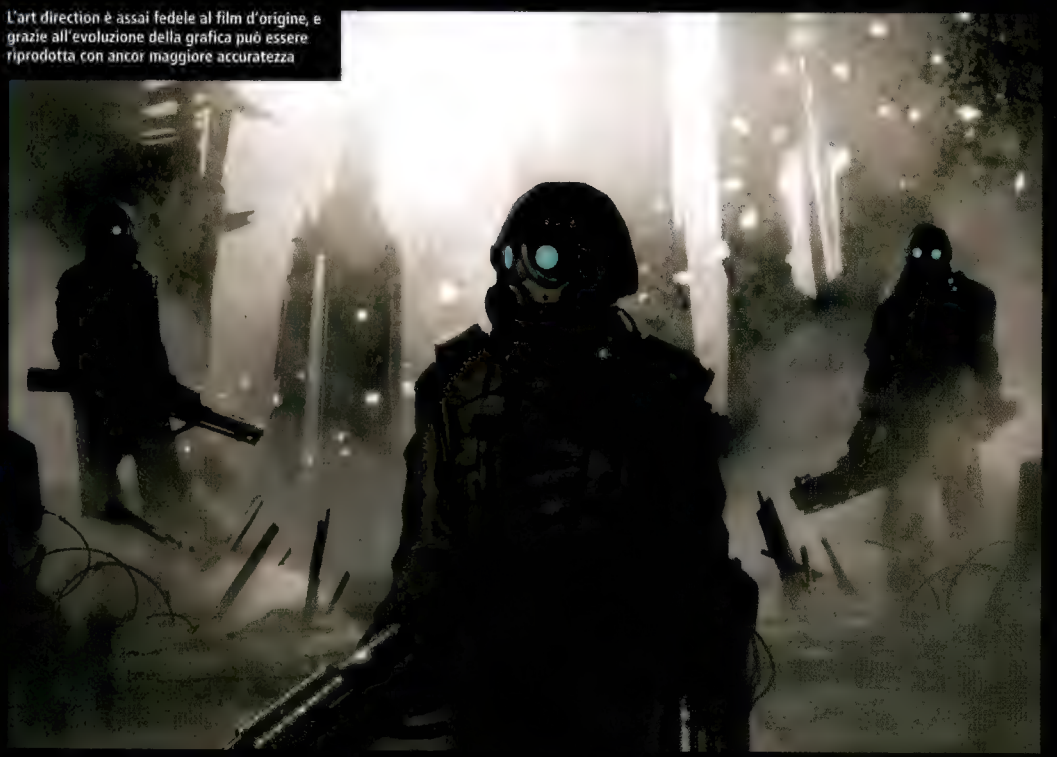


L'ARTE DEL VIDEOGIOCO

I videogiochi sono o non sono una forma d'arte? **Game Pro** non poteva non sottoporre la questione anche a Samuel Ranta-Eskola, producer di Starbreeze Studios. Le sue parole, anche in questo caso, sono state dirette e incisive. "I videogiochi sono arte, e se uno sviluppatore crede il contrario, finirà per realizzare titoli peggiori. Un gioco deve comunicare emozioni e, perché sia così, lo sviluppatore deve bruciare di passione. Un pittore che dipinge solo per soldi non farà un bel quadro. Nei videogiochi è lo stesso. Devi amare il tuo gioco, metterci dentro tutto te stesso, la tua personalità... e noi facciamo così. Ci piace rifinire tutto alla perfezione, occuparci di ogni minimo dettaglio con cura e passione. E se questo significa lavorare notte e giorno per un mese intero, non importa: lo facciamo".

Un altro aspetto fondamentale spesso evocato durante i dibattiti sul contenuto artistico del medium videoludico è ovviamente la narrazione. Starbreeze Studios, sia con *The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher's Bay* che con *The Darkness*, ha dato prova di essere un team particolarmente dotato, da questo punto di vista. Ranta-Eskola ha infatti le idee piuttosto chiare: "Vedete, molti team affrontano la questione della narrazione in modo errato: da una parte il gameplay, dall'altra la storia. Così non va: storia e gameplay devono procedere a braccetto perché il tutto funzioni e coinvolga davvero il giocatore. Quando scrivi la storia per un videogioco, devi sempre pensare a quali elementi di gameplay stai proponendo. La trama evolve e ti sorprende perché è la meccanica stessa di gioco che ti sorprende, e questo nei nostri giochi precedenti si nota. In un *Gears of War*, ad esempio, fai sempre le stesse cose. Per carità, è un gioco bellissimo, però non è il tipo di approccio che piace a noi. In *Riddick*, man mano che la storia avanza, vi trovate in situazioni differenti che richiedono soluzioni diverse e, quindi, un tipo di gioco nuovo. Cambia continuamente il ritmo del gioco e non sai mai cosa dovrai aspettarti. Questo, secondo noi, rende l'esperienza globale molto più affascinante e coinvolgente".

L'art direction è assai fedele al film d'origine, e grazie all'evoluzione della grafica può essere riprodotta con ancor maggiore accuratezza



immersiva, più coinvolgente, molto più bella da giocare. Quindi la mia risposta è sì, vale decisamente la pena di rivisitare il gioco, anche se non sono previsti grandi cambiamenti o sorprese rispetto all'originale, a parte qualche lieve modifica.

Le due campagne saranno separate?
Sì, ma strettamente connesse. *Assault on Dark Athena* comincia esattamente dall'istante successivo alla fine di *Escape From Butcher's Bay*, ma non è necessario finire quest'ultimo per poterci giocare. Ciò significa che, volendo, potrete giocare subito la nuova campagna.

Per un certo periodo, è corsa voce che il vostro gioco fosse stato cancellato. Ci sono stati in effetti dei problemi che lo hanno messo a rischio o si è trattato solo di voci di corridoio nate in virtù del fatto che per molti mesi non avete mostrato nulla di nuovo del gioco?
Abbiamo annunciato *The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena* nel 2007 e poi, per moltissimi mesi, siamo sprofondati nell'oscurità, senza mostrare nulla né parlare del gioco. Tutto in realtà è sempre andato bene, devo dire. Certo, c'è stata la transizione verso Atari, ma è stato un processo molto tranquillo; tra l'altro per noi il passaggio al nuovo publisher è stata una notizia molto positiva.

Ad ogni modo, tornando alla domanda originale, non siamo mai stati preoccupati: davvero, lo sviluppo del gioco andava sempre avanti e il prodotto assumeva un tale livello qualitativo per cui non abbiamo mai avuto dubbi sul fatto che sarebbe uscito. Il fatto che per un anno e mezzo abbiamo lavorato sotto silenzio stampa ci ha in realtà aiutato molto, perché ci siamo potuti concentrare al cento per cento sul fare il gioco, senza doverci distrarre per produrre materiali dimostrativi e parlare con i media.

Avete avuto trattative con altri publisher oltre ad Atari?
Noi non abbiamo trattato con nessuno, queste cose sono avvenute dall'altra parte dell'Oceano! [Ride] Noi abbiamo solo fatto il gioco!

Starbreeze non scende a compromessi: nonostante la quantità di materiale aggiuntivo, *Assault on Dark Athena* è considerato un'espansione

50 persone per due anni di lavoro?
Quasi. In realtà un po' meno persone in un tempo un po' minore...

Com'è sviluppare videogiochi in questa generazione rispetto a quella precedente? Più difficoltà o più opportunità? E ancora: sono saliti di molto i costi di produzione?
Certamente maggiori opportunità. La potenza delle macchine ci permette di adottare soluzioni che prima non erano realizzabili, di fare cose un tempo impensabili. Quanto al discorso del valore di produzione, non so se in realtà si può legare al cambio di generazione un automatico incremento dei costi di sviluppo di un gioco. Certo, ci sono titoli come *Grand Theft Auto IV* che hanno avuto un budget di 100 milioni di dollari, ma si tratta di casi limite... non posso rivelare il nostro, di budget, ma state certi che non è una cifra che si avvicina a quella. Il nostro budget è molto inferiore a quello di un *Call of Duty 4*... diciamo che si tratta di un progetto di livello medio. Con un vantaggio, però: che noi riusciamo, a mio avviso, a ottimizzare meglio le risorse rispetto ad altri gruppi. Costi di produzione a parte, una cosa è certa: che la barra qualitativa si alza sempre di più e che i giocatori si aspettano sempre meglio da ogni gioco.

"VOGLIAMO RESTARE INDIPENDENTI. CI PIACE DI PIÙ E CREDIAMO CHE SIA IL SISTEMA MIGLIORE E PIÙ PIACEVOLE PER SVILUPPARE VIDEOGIOCHI"

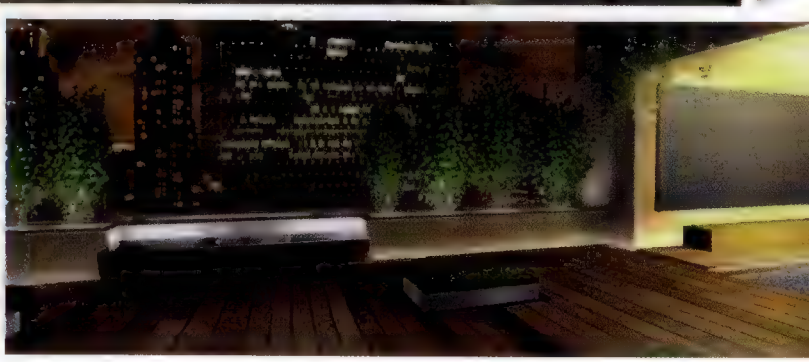
L'industria dei videogiochi sta vivendo una fase di consolidamento, tra fusioni e acquisizioni, spesso anche ostili. Hanno già tentato di comprarvi?
No.

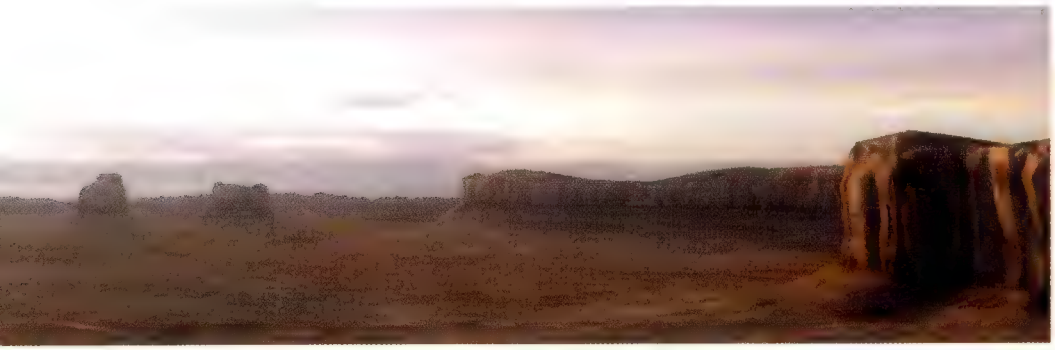
Non ancora?
Mettiamola così: non siamo in vendita. Vogliamo restare indipendenti e continuare a lavorare in questo modo. Ci piace di più e crediamo che sia il sistema migliore e più piacevole per sviluppare videogiochi. Non ci interessa diventare enormi. Voglio dire, ci sono esempi perfetti molto più importanti di noi: guardate la id Software, ad esempio. In molti hanno tentato di acquisirla, eppure il team è rimasto del tutto indipendente. Sono meno di cento persone e stanno benissimo così.

Il fatto che l'industria vada consolidandosi è tutto sommato normale, ma il trend non mi spaventa. C'è sempre spazio per la creatività e per chi propone validi contenuti. Sempre. Al massimo potrà essere un po' più difficile trovare fondi per lo sviluppo se ci saranno meno publisher rivali, ma alla fine un buon progetto riuscirà sempre a essere finanziato e a uscire.

Ultima domanda: quali sono i suoi giochi preferiti di tutti i tempi?
Se devo sceglierne solo uno, non ho dubbi: *Civilization*. Se posso aggiungerne un paio, dico anche *Baldur's Gate* e *Tetris*.

NESSUN POST





O COME CASA

MAN MANO CHE L'ARRIVO DI HOME SU PS3 SI AVVICINA, POSSIAMO FINALMENTE COMINCIARE A CAPIRE COSA SIA, PERCHÉ LO SIA E, SOPRATTUTTO, SE VALGA L'ATTESA

PlayStation Home, l'atteso snodo centrale della community PlayStation, non è tanto un nuovo progetto quanto un rinnovamento. Non è stato solo concepito nel Team Soho (ora semplicemente London Studio) di SCEE durante la produzione del thriller *The Getaway*: era *The Getaway*. E se, ci si chiese, invece di farsi strada sparando e fracassando in quella capitale da cartolina ci si potesse trasferire al suo interno? E se si fosse potuto affittare un appartamento e creare il proprio divertimento, al di fuori dei confini dello script e della console e online, tutti assieme?

"A quei tempi", ricorda il producer **Martijn Van Der Meulen**, "quando l'adattatore di Rete per la PS2 era appena uscito, c'era solo l'interesse verso la sperimentazione". Era senz'altro una premessa surreale in un periodo in cui la banda larga costava un patrimonio a chi fosse abbastanza fortunato da vivere accanto a una centralina telefonica. Ma le mire non erano rivolte al presente, alla PlayStation 2, bensì al futuro, all'allora prototipo PlayStation 3. Esisteva una versione test, un distretto londinese in Rete con giochi da pub da affrontare in multiplayer, ottimisticamente titolata *The Getaway Online*. Era solo l'inizio. Ora, per quanto sembri improbabile e in ritardo di 14 mesi, arrivano i frutti.

"Ho ripetutamente fatto ammenda e sono sicuro che continuerò", dice **Dan Hill**, manager di Home per l'Europa. "Forse abbiamo abbassato la guardia quando annunciammo il primo rinvio. Non eravamo sicuri di dove stesse andando. Era un social network? Una piattaforma di gioco? Cambiammo dunque il focus dei nostri

team di sviluppo per renderlo una proposta videoludica non proprio hardcore, ma più profonda. Non solo in termini di minigiochi e di cosa effettivamente si giochi una volta all'interno, ma per assicurarsi di avere il contenuto giusto".

"Niente di simile è *mai* stato fatto prima", aggiunge Van Der Meulen. "Bisognava scoprire un sacco di cose. Ci serviva un'esperienza che definisse la piattaforma, e in quel senso la rifinitura era importante. E se si vuole farla crescere come piattaforma online e continuare ad aggiungere nuovi contenuti, serve una versione super stabile. E ora l'abbiamo". Hill annuisce. "Saremo vendicati quando la gente vedrà".

Ma vedrà cosa, esattamente? Home avrà il vantaggio di essere totalmente gratuito da scaricare su PlayStation Network, garantendo così un'affluenza massiccia al lancio, ma il problema che dovrà affrontare sarà simile a quello di *LittleBigPlanet*. Il pubblico ne potrà vedere le funzioni, ma capire cosa sia e curarsene è diverso. Ecco dunque la spiegazione. Da una certa prospettiva, Home è una brochure, un press tour, un trade show e un mercato online allo stesso tempo; in sostanza, offre tutto quel che riguarda i giochi tranne i giochi stessi. È una sensazione molto simile alla scena in Fight Club con il catalogo dell'Ikea, fino al look di pareti e divani.

Per pubblicitari, publisher e sviluppatori è la festa del marketing. Sono presenti lobby, poster, centri commerciali, palchi e schermi cinematografici: il set completo degli strumenti del PR. A partire da un client di soli 80 Mb, circa quattro Gb di contenuto dinamico vengono immagazzinati entrando e uscendo dalle locazioni, immergendo avatar e giocatore in audio di prossimità e fluidi filmati in HD. Senza dimenticare, ovviamente, la macchina pubblicitaria più importante di tutti, ovvero voi stessi. Là dove brand come Diesel vendono abiti per i dettagliatissimi avatar (da acquistare con denaro reale tramite PlayStation Store), i giochi offriranno ricompense tangibili come costumi e accessori. Quindi, anziché una T-shirt vinta mangiando un chilo di grigliata mista, potreste indossare delle braghe di Kevlar per aver completato *Killzone 2*. Ci si può già mascherare, dalla testa ai piedi, come i modellini di *Echochrome*.

"I giochi sono i vari aromi", dice Van Der Meulen, sollevando un altro quesito: chi controlla il tutto esattamente? C'è uno stile generale in Home? E se un publisher cominciasse a distribuire dell'equipaggiamento da battaglia? "Teniamo sempre a mente alcune cose. Per le maschere di *Echochrome*, ad esempio, non abbiamo le teste, cosicché si capisca che si tratta unicamente di una tuta".

"È una considerazione importante", dice Hill. "Non vogliamo che qualcuno entri in una sorta di fumoso bar alla Star Wars e ne esca spaventato non appena varca la porta. L'abito di *Killzone 2*, ad esempio, resta riconoscibilmente umanoide, non simile a un Predator o qualcosa del genere. Si può aggiungere del colore in modi diversi e creativi". Sogghigna poi: "E immagino che un bazooka non sarebbe il migliore. Ovviamente non vogliamo offendere nessuno, ma Home resta un ambiente dai 16 anni in su, quindi confidiamo che community e sviluppatori mostrino un certo buonsenso. Ci riserviamo il diritto finale di veto su quel che viene

Il service manager europeo di Home Dan Hill ha una nutrita esperienza nell'online, e ha precedentemente ricoperto il ruolo di brand manager europeo di PlayStation Network in SCEE

IL DENARO È TUTTO

Fiducioso nella capacità di Home di autofinanziarsi sul lungo termine, Hill minimizza l'importanza della pubblicità a confronto del maggior garante d'introiti, i micropagamenti. "Uno spazio virtuale, ad esempio, potrebbe costare sette euro e un paio di jeans due. Se un publisher volesse aggiungere elementi pubblicitari ai suoi spazi third party, li controlleremmo? Noi abbiamo delle linee guida da seguire. Non possiamo pretendere che altri vi aderiscano, ma certo possiamo consigliar loro di avvicinarvisi. È per il loro bene quanto per quello di chiunque altro, per garantire che non si escludano dal mercato con prezzi troppo alti. Parlando più in generale, è un sistema di licenze e royalty che rispecchia quello reale, dove il buonsenso è la regola". E per la trasparenza? Saranno presenti acquisti con pagamento anticipato, come gli odiosi temi della dashboard su Xbox? "Non è nostra intenzione ingannare".

Se i tratti facciali degli avatar della NEX Microsoft richiamano i Mii, gli abitanti di Home coprono l'estremità più realistica dello spettro

L'economia di Home sarà sorretta dai micropagamenti. Su un livello di base, si tratterà di consegnare denaro in cambio di particolari pezzi d'arredo in stile *Sims* da sistemare nel proprio appartamento (sinistra), ma la gamma di oggetti da acquistare crescerà col tempo. Non si tratta altresì di un semplice mercato di T-shirt con logo

prodotto e tendiamo a lavorare a stretto contatto con gli studios per inventare premi e oggetti che arricchiscano l'esperienza. È inutile dare alla gente un vaso da fiori tanto per fare".

L'altro e meno cinico lato di Home è che, come un blog virale o un webisode, intende sfumare la linea di confine tra la vendita di un prodotto e l'arricchimento della sua cultura o mitologia. Si prenda ad esempio lo spazio di *Warhawk*, che circonda appassionati e perdigiorno di oggetti e texture a tema, ma anche di estensioni pratiche del gioco stesso. Alcuni ologrammi di veicoli in-game vengono proiettati in un'area, affianco alla quale una mappa della campagna posata su un tavolo permette ai clan di elaborare strategie per mezzo di miniature mobili. Nelle stanze stazzonate e le strade imbiancate dello spazio Ubisoft dedicato a *Far Cry 2*, invece, si ritroveranno minigiochi a tema e dossier. "Intendiamoci", dice Hill. "Siamo una compagnia videoludica che tenta di vendere giochi e console. Home non può che essere complementare al nostro business".

Inoltre, prima ancora di raggiungere le piste da bowling e i cabinati di *Echochrome*, Home promette di essere un gioco in sé e per sé. Un utente della beta ha creato una cella nel suo appartamento sovrapponendo divani attorno al punto d'entrata degli ospiti. Un altro ha sfruttato una precaria catasta di casalinghi

per issarsi sul tetto e godersi la vista del mare. Ci saranno sorprese ed easter egg per i più portati all'esplorazione, e in breve ne troviamo uno, nascosto dietro una cascata di LocoRoco come parte di una caccia al tesoro di PSP-3000.

"Senza fare nomi, non vogliamo che Home diventi qualcosa che la gente usa per un week end, una botta e via, per poi andarsene senza più tornare", dice Hill. "È importante che sia molto più integrato e che la gente torni ancora e ancora. In teoria, andando avanti, a ogni ritorno le cose saranno diverse. Continueremo ad aggiungere partnership, marchi e giochi, ad aumentarne il valore, a dare alla community qualcosa da fare in attesa delle altre componenti dell'esperienza PlayStation".

In realtà, e nonostante la coincidenza temporale con la Nuova Esperienza Xbox di Microsoft, fare nomi non è necessario. Home non è la XMB, né intende sostituirla come piattaforma di lancio

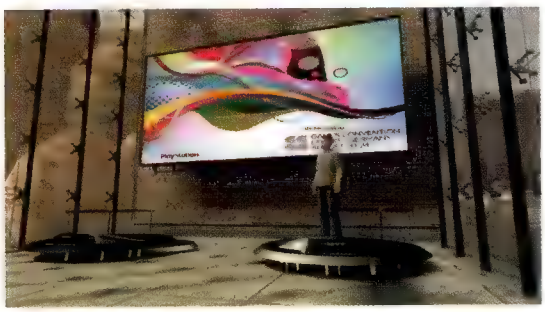
"OGNI VOLTA CHE TORNERETE LE COSE SARANNO DIVERSE. CONTINUEREMO A DARE ALLA COMMUNITY QUALCOSA DA FARE"

principe per i giochi PS3. Hill ammette che non gli spiacerebbe, "ma per il momento stiamo integrando il più possibile, quindi le due cose si somigliano. Alcuni navigheranno con Home, altri preferiranno il modo più tradizionale".

Passeggiando per lo hub di Home, la Central Plaza di quasi stepfordiana memoria, si ha quasi la sensazione che Sony stia, intenzionalmente o meno, offrendo un surrogato di molte delle cose che videogiochi e tecnologia ci hanno lentamente sottratto. L'entusiasmo collettivo, ad esempio: non quello asincrono e dissociato di un forum, ma il brusio eccitato di un concerto o di una convention. Oppure, oseremmo dire, la società stessa, la presenza di estranei come qualcosa di più dei loro pseudonimi. Quel che potrebbe sembrare antiquato di Home, la sua

INCONSOLABILE

Chi segue regolarmente Home noterà immediatamente la sostituzione dello HUD originale, una finta PSP, con un più generico PDA. L'introduzione della vera XMB in-game al di sopra della XMB virtuale, infatti, risultava troppo pesante quanto a risorse. Aggiungendo a ciò gli aggiornamenti necessari per mantenere entrambe le XMB visivamente sincronizzate, la potenza di calcolo andava a costituire un ulteriore problema. Ora abbiamo dunque un'alternativa, con il suo lucido box rettangolare e i vivaci menu ad albero. Una scelta sensibile e superiore, capace di far fiorire la conversazione con lo stesso agio di una emoticon o di una partita a *Warhawk*. La massiccia parentesi nell'angolo superiore sinistro servirà a contenere esotici accessori come un Sackboy in 3D. Premi o microtransazioni? Probabilmente entrambi.



Home non è stato costruito come una semplice distrazione, ma come parte integrante dell'esperienza multimediale di PlayStation 3. Presentare versioni 'Home' di eventi come l'E3 potrebbe servire a renderlo un posto da visitare a ogni costo

Non sorprende certo scoprire come Sony abbia realizzato varie aree dedicate di Home a complemento e promozione delle proprie IP (*MotorStorm* nel caso qui illustrato). Sul carrozzone sono saltati anche publisher third party di grosso calibro come Ubisoft

interpretazione letterale di comunità, potrebbe ancora rivelarsi una feature determinante. A breve, i giochi potrebbero non esistere più come dischi e scatole; forse il futuro è proprio in questo senso di rinnovata fisicità.

Sussiste tuttavia il rischio che il pubblico guardi a Home come a una sorta di 'Second Life Lite', decidendo di passare oltre. Il team ha esaminato gli altri mondi virtuali o MMOG? "In realtà no", dice Hill. "Non abbiamo preso le distanze coscientemente, ma non li abbiamo nemmeno mai considerati".

"Ed è così diverso", insiste Van Der Meulen. "Immagino che la gente possa avere quell'impressione a un primo sguardo, ma una volta iniziato a giocare si proverà un'esperienza radicalmente diversa. Un'esperienza che ha un valore maggiore dal momento che Sony PlayStation gode di una quantità di contenuti sia interni che dai publisher third party".

Per meglio spiegare il concetto ci viene mostrato un altro spazio di Home dedicato a eventi come l'E3 e gli Ubidays di Ubisoft, mentre si rimarca che l'unicità di Home in quanto MMOG risiede nel non essere rinchiuso in una bolla, ma piuttosto guidato dal mondo esterno. Sono presenti un palco per keynote e presentazioni, schermi per i trailer, postazioni per altri minigiochi e due aree ad accesso ristretto, il Backstage Pass e la sala VIP. Degno di nota è l'accenno al fatto che gli sviluppatori potrebbero recarsi individualmente sullo showfloor e confondersi con la folla, ascoltando e magari fermandosi per qualche botta e risposta. È lo stesso 'Bringing it Home' di Microsoft portato all'estremo: si può partecipare alla conferenza, fare un'intervista, guardare i trailer, discutere degli annunci di punta, scaricare demo e giocarle, tutto senza mai lasciare il controller.

CARICA E CARICA

Lo streaming e il buffering dei dati sono elementi chiave per la riuscita o la disfatta di Home, e la versione 1.0 del client pareva funzionare a meraviglia. Non sempre i suoi meccanismi sono invisibili, tuttavia, ed è per questo che gli avatar lo sono invece spesso. Immagazzinare nella cache un nuovo contenuto come il vestiario richiede del tempo, un minuto circa, all'entrata di ogni zona, tempo durante il quale i residenti interessati appaiono come fantasmi traslucidi. La scelta era tra questo, ci viene detto, e qualcosa di ancor meno desiderabile, ovvero l'assenza totale di avatar, rimpiazzati da segnalini sul pavimento. In questo modo, se non altro, si può ancora interagire. Video e bacheche, nel mentre, non hanno mai sobbalzato, nemmeno nella fase di adeguamento all'HD standard in atto durante la nostra visita. Giocare con una connessione meno veloce, pare, porterà come unica conseguenza un maggior tempo di download del contenuto prima di poter iniziare a giocare.

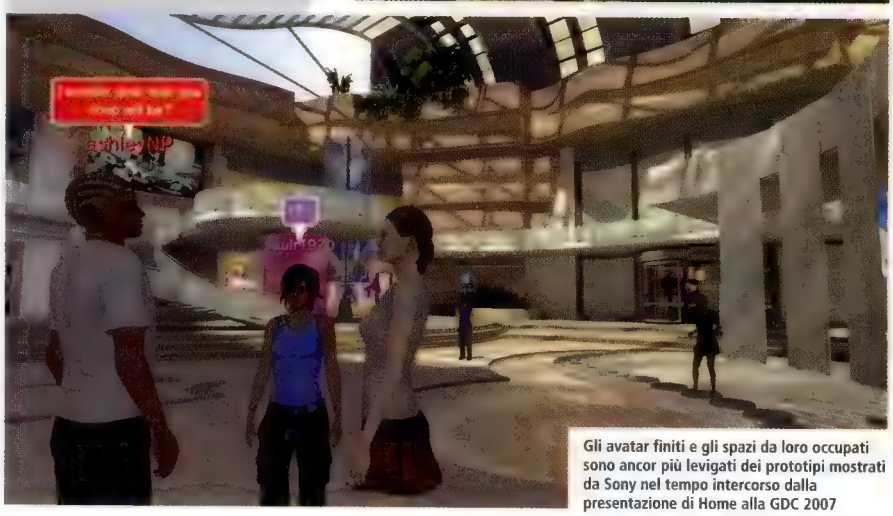
Tappa successiva è uno spazio third party di cui Sony va particolarmente fiera: la Red Bull Air Race. La marca di drink energetici, aggressiva nel suo advertising anche prima dell'irruzione in *Wipeout 2097*, ora possiede uno scintillante stabilimento balneare all'interno di Home, i cui cancelli fanno da gate d'ingresso per gli aeroplani soprastanti. Veniamo a sapere che l'intero spettacolo è un gioco, e ci sono buone probabilità che chi si trova seduto sulla sabbia a osservare sia anche in attesa del proprio turno. Portato, dice Hill, "da concept a build in tre mesi", è il primo grande prodotto dell'HDK, versatile set di strumenti derivato da un middleware PS3 in rapida maturazione.

"Sviluppare tool perché i nostri amici di altri publisher possano creare quel che vogliono gioca un ruolo fondamentale", continua Hill. "Air Race setta lo standard: è una delle cose che meglio esprimono quel che Home potrebbe diventare nell'arco di sei mesi o un anno". Come tutto si comporterà quando un milione di utenti si riverseranno nello spazio resta un grande punto di domanda, specie considerando le performance non ottimali all'apertura del periodo di beta, forse dovute anche all'inesistenza di una capienza massima per la popolazione (l'ultima ondata di inviti prima dell'apertura del server aveva totalizzato 750.000 richieste).

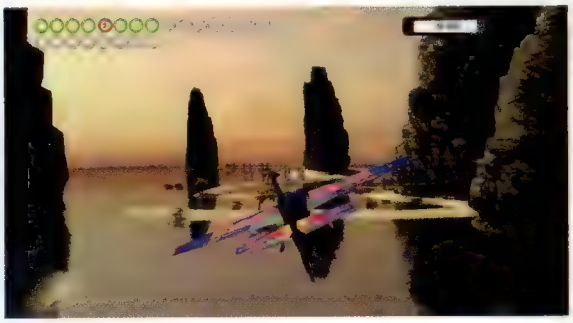
Indubbiamente, le attrattive di gran lunga più interessanti in Home riguardano le persone anziché i prodotti o i luoghi. Su uno dei PC dello studio scorgiamo un diagramma dedicato al più affascinante dei passatempi, il 'griefing' online. Incredibilmente, lo stalking (la persecuzione) è uno degli argomenti di studio della beta, assieme al razzismo e alle molestie sessuali. "Si possono creare donne piuttosto procaci", ammette Hill.

"Succede, purtroppo. Home è assai interessante da un punto di vista antropologico, dell'osservare il comportamento delle persone. È una sfida, ma stiamo già facendo più di

"LAVORIAMO CON GLI STUDIOS PER INVENTARE PREMI E OGGETTI CHE ARRICCHISCANO L'ESPERIENZA. È INUTILE DARE ALLA GENTE UN VASO DA FIORI TANTO PER FARE"



Gli avatar finiti e gli spazi da loro occupati sono ancor più levigati dei prototipi mostrati da Sony nel tempo intercorso dalla presentazione di Home alla GDC 2007



quanto ci sia richiesto per legge. La gente cerca di oltrepassare i limiti perché può. Si svilupperà un codice di comportamento e quelli che cercheranno d'infrangerlo saranno emarginati. Ma dipende da noi potenziare gli strumenti richiesti da questo tipo di autoregolamentazione. Abbiamo sviluppato il tutto proprio per prevenire quel tipo di abuso da prossimità fisica: questione di senso comune".

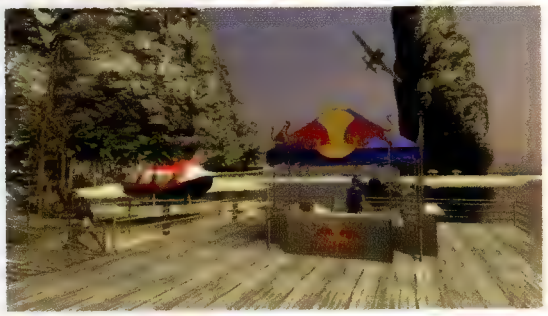
I lati positivi, dice ancora Hill, superano di molto quelli negativi, per quanto resti da vedere come le persone reagiranno al maniaco 'versione Home'. Non stupitevi troppo se qualcuno vi si avvicinerà tentando virtualmente di abbordarvi (e portando a chiedervi quale sia l'equivalente in Home della frase "sto perdendo il treno"), anche se i veterani del beta testing di Sony hanno fornito più feedback di quanto si potesse sperare. Uno sguardo ai forum privati della beta rivela decine di migliaia di post inviati da qualche centinaio di utenti. "Abbiamo dei membri meravigliosamente utili e particolarmente attivi la cui ragion d'essere è provare di tutto e dirci quello che trovano", spiega Hill.

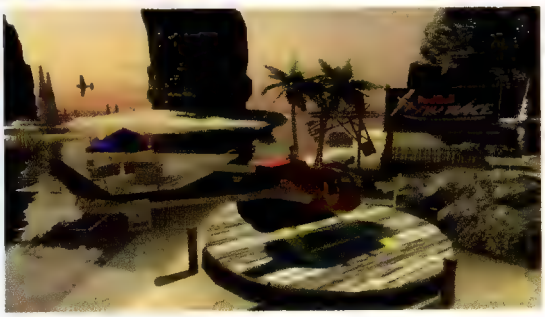
L'area della Red Bull Air Race (estrema sinistra) è quella più vicina a una tipica esperienza videoludica tridimensionale. È possibile girare liberamente osservando gli altri volare

COSTRUITO INTORNO A TE

Home si serve delle istanze per gestire le enormi stime della sua popolazione futura: ogni spazio pubblico avrà una capienza normale di 50 e una extra di 64 avatar. Una volta superati i 50 viene generata una nuova istanza, i cui 14 posti aggiuntivi assicureranno ai presenti di poter invitare gli amici. L'evoluzione di Home, afferma Van Der Meulen, potrebbe veder cambiare questi numeri a seconda di come saranno ricevuti. Per l'accesso ai minigiochi sarà dato campo libero ai relativi sviluppatori. Il primo gruppo di cabinati da bar, uno dei quali è una versione da 20 livelli di *Echochrome*, sono esclusivamente single player e richiederanno di attendere il proprio turno in fila, nonostante la disponibilità di più macchine. Si prospettano anche cabinati multiplayer, una volta che la tecnologia a essi sottesa maturerà. Altrove, Sony si è concentrata pesantemente sui giochi di società, dal biliardo al bowling. Come per le scacchiere in Central Plaza, l'azione può essere osservata da giocatori e spettatori.

Martijn Van Der Meulen, producer di Home, ha un passato nei videogiochi: ha lavorato a 45 titoli, ma possiede anche esperienza nella fondazione di agenzie di media design





"Ciò è utile anche per le third party, che possono parlare fisicamente a quella fascia demografica".

Una volta rassicurati che Home possa essere fruito senza scossoni anche sulle connessioni peggiori ("Abbiamo programmato moltissimi meccanismi per evitare il lag, e per questo ci serviva una versione tanto rifinita", dice Van Der Meulen), ci lasciamo con una promessa che suona anche come un avvertimento: quel client di cui si è parlato finora è solo l'inizio. In altre parole, non è tutto. Home sembra al momento più una località che un evento, nonostante le possibilità di interazione risultino soddisfacenti e l'interfaccia gradevolmente snella. Ma molto di quello che è stato mostrato e accennato nei precedenti eventi Sony ("Forse un po' troppo", ammette Hill) accadrà più avanti, se mai lo farà.

Avrà successo? Toccherà alla sua economia fondata sui micropagamenti decretarlo, oltre che a un doveroso miglioramento delle prestazioni tecniche in situazioni di affollamento. D'altronde, i problemi si sono verificati con una beta, una versione del software espressamente distribuita per saggiarne le capacità in una situazione realistica. In termini di aspettative, dunque, e disastri tecnici permettendo, è difficile che l'idea di SCEE fallisca.

Un colloquio con...

Greg Joswiak

Nello scorso numero abbiamo posato lo sguardo sulla fiorente scena videoludica di iPhone e iPod. Oggi incontriamo uno dei dirigenti che guidano l'evoluzione di Apple

Apple detiene il 78 per cento del mercato dei lettori musicali negli Stati Uniti, mentre il settore videoludico su iPhone prospera. Abbiamo incontrato il vicepresidente del product marketing per iPod e iPhone in Apple per scoprire perché egli pensa che l'App Store rivoluzionerà l'industria dei videogiochi portatili.

Come sta andando l'App Store come metodo per distribuire giochi ai consumatori?
L'App Store sta andando molto bene. In 100 giorni, abbiamo ricevuto oltre 6000 applicazioni nello Store: incredibile. Nello stesso periodo ci sono stati più di 200 milioni di download. È semplicemente impressionante. E i giochi sono la categoria più grande, con oltre 1500 titoli diversi già disponibili. Per fare un confronto, è un numero di giochi superiore a quelli di Nintendo DS e PSP messi assieme, e questo solo in 100 giorni.

Ma non è rischioso? Dopotutto, a differenza di DS e PSP, molti di questi giochi non sono molto ben realizzati. Non rischiano di contaminare la qualità complessiva della vostra offerta?
Questo è il bello del libero mercato. Le perle emergeranno. È per questo motivo che abbiamo un sistema di valutazione che permette di votare la propria esperienza di gioco, e questa è la chiave per definire i giochi migliori. La cosa che amo è che noi diamo opportunità non solo a grandi team che stanno già facendo un ottimo lavoro (EA, Gameloft, Sega, Hudson), ma anche ai piccoli sviluppatori, che hanno così la possibilità di creare qualcosa; sono persone che non avrebbero mai avuto l'opportunità di avviare una distribuzione fisica. Se riescono a realizzare un gioco e a ricevere buoni voti, potranno anch'essi scalare la lista dei bestseller.

Abbiamo parlato con un certo numero di sviluppatori nei mesi scorsi, e molti di questi affermano che il processo di approvazione è estremamente misterioso: non conoscono i criteri in base ai quali vengono giudicati, e il tutto può richiedere dai cinque giorni a un mese intero.
Il nostro contratto espone chiaramente i termini. Non approviamo materiale pornografico, applicazioni scorrette o cose di gusto discutibile. È ciò che i nostri clienti si aspettano da noi. Riguardo al tempo richiesto per l'approvazione delle applicazioni, come potete immaginare, ne riceviamo tante quotidianamente. I ragazzi che si occupano di approvare stanno facendo del loro meglio e lavorano il più rapidamente possibile.

> "Alcuni sviluppatori ci hanno detto che amano questo tipo di esperienza poiché su DS o PSP hanno enormi limiti"

C'è qualche elemento specifico che Apple richiede nei giochi?
È una domanda interessante, perché i pareri che riceviamo dagli sviluppatori sono molto positivi. Sono stupiti da molte cose, una delle quali è la nostra esperienza sulle piattaforme. Avendo lavorato su Mac per molti anni, sappiamo come supportare gli sviluppatori e conosciamo i loro programmi. Abbiamo un grande kit di sviluppo. Ma in più, alcuni di loro ci hanno detto che amano questo tipo di esperienza poiché su prodotti come DS o PSP hanno enormi limiti dal momento che devono ricevere il permesso di Sony o Nintendo, i quali potrebbero dire: "No, non vogliamo un altro gioco di questo genere", quindi il tutto è più rigorosamente controllato. Qui, se hanno una grande idea per un grande gioco, possono tranquillamente metterla in atto, e ciò va in realtà anche a nostro favore.

E riguardo all'abolizione dell'accordo di segretezza? Apple è famosa per la sua riservatezza: avete realizzato la necessità di accordarvi con gli sviluppatori in maniera diversa poiché hanno bisogno di avere una loro community?
Non è per questo. L'accordo di non divulgazione ci offriva una sorta di protezione su alcune delle nostre proprietà intellettuali: abbiamo avuto precedenti di persone che hanno rubato le nostre IP, quindi stiamo più attenti rispetto ad altri. Abbiamo però capito che, sebbene ci donasse protezione, ciò ostacolava gli sviluppatori e alcuni luoghi didattici che intendevano insegnare lo sviluppo su iPhone e iPod Touch. Così, nel loro interesse, abbiamo deciso di sollevarlo. E ciò è stato accolto molto bene.

Considerate l'iPhone un diretto concorrente di DS e PSP?
Consideriamo i diversi punti di vista. Da parte del consumatore, questo prodotto appare molto più portatile rispetto agli altri. Ha uno schermo multi-touch molto ampio che permette di fare cose che altri prodotti non possono; ha un accelerometro che permette di interagire con i giochi in maniera diversa dagli altri. Quindi, da un punto di vista dell'hardware, è sensibilmente diverso. Ma, ancora una volta, l'App Store riveste un ruolo fondamentale sia per gli sviluppatori che per i consumatori. Questi ultimi possono avere accesso a tutte le applicazioni, mentre gli sviluppatori possono accedere all'intera utenza, poiché l'App Store è presente

su qualsiasi dispositivo. Paragoniamolo ora ai prodotti fisici: bisogna essere davvero convinti per acquistare un gioco per DS. Non solo perché costa 40 euro, ma anche perché bisogna recarsi in un negozio per trovarlo. Ciò limita il numero di titoli presenti sugli scaffali, e poi ci sono le spese di distribuzione. Bisogna prevederle, e se lo si fa in maniera errata sarà denaro sprecato. Tutti questi problemi nel distribuire prodotti fisici sono assenti nel mondo elettronico. Questo vuol dire anche che i nostri giochi sono molto più abbordabili. Piuttosto che 40 euro, gran parte dei nostri titoli ne costa 9 o meno: una minima parte del prezzo. Nei panni di consumatore, potrei usufruire di più giochi. Non è un grande investimento spendere 4 euro su qualcosa, laddove pagarne 40 è una decisione ben più grande. E attualmente i consumatori stanno comprando più giochi.

Quindi vi state rivolgendo a un pubblico del tutto diverso? È possibile che un prezzo più alto crei aspettative differenti rispetto allo spendere pochi euro?

Hand Circus' Rolando, pubblicato da ngmoco, resta uno dei titoli più attesi per iPhone/iPod Touch

Be', io la vedo in modo un po' diverso. Credo che dispositivi come DS e PSP, in certi sensi, abbiano definito il passato del gioco portatile, mentre un prodotto come iPhone con l'App Store abbia la possibilità di ridefinirne il futuro, dagli aspetti generali fino al modo in cui si acquistano i giochi, per non parlare delle applicazioni aggiornabili. Come fai ad aggiornare una cartuccia? Non puoi. Ma tramite App Store puoi farlo in maniera automatica, senza contare che non hai bisogno di portarti dietro un sacco pieno di cartucce. Puoi conservare tanti giochi quanto spazio hai a disposizione. Ciascun aspetto dell'iPhone suggerisce la strada intrapresa per il futuro e credo che molti altri stiano lottando per restare al passo.

Prima ha accennato all'importanza di ritornare alla funzione primaria di un prodotto. Quanto era rilevante la sfera ludica durante la creazione dell'hardware dell'iPhone?
La caratteristica principale dell'iPod doveva essere la musica. Abbiamo così pensato che per spingerlo come prodotto d'intrattenimento doveva riprodurre la vostra musica, visualizzare i vostri video e, infine, permettervi di giocare con i vostri giochi. È una cosa incredibile. Se guardate alle fasce di mercato dove i videogiochi pesano parecchio, come gli adolescenti o i ventenni, notate che ci sono tanti possessori di iPod. Ciò permette a quei consumatori, così come a chiunque sia interessato a musica, film e videogiochi, di comprare un solo prodotto per fruirli tutti.

Ma durante le fasi effettive di progettazione c'erano degli elementi inseriti nel dispositivo appositamente per i giochi? Ciò che le stiamo chiedendo è: quanto sono importanti i giochi per Apple?
Quando realizzammo il kit di sviluppo eravamo ovviamente consci di star creando un ambiente molto adatto alle creazioni ludiche. Nel dare agli sviluppatori l'accesso all'accelerometro, strumento di orientamento, sapevamo che sarebbe stato di enorme utilità nei giochi. Stessa cosa per lo schermo multi-touch e la grafica 3D. Sapevamo di star realizzando qualcosa di importante per gli sviluppatori di videogiochi. Mentirei se vi dicessi che mi aspettavo di vedere 1500 giochi in 100 giorni, ma sapevamo che i giochi avrebbero beneficiato di ciò che stavamo creando.

Nell'aprire il negozio di iTunes, sapevate che era già disponibile della buona musica. Ciò non è valido con i giochi. Data la storia di Apple nello sviluppo di software, c'è stato un punto in cui avete pensato di realizzare alcuni prodotti first party?
Abbiamo creato un solo gioco: *Texas Hold'Em*. Non abbiamo sentito l'esigenza di diventare uno sviluppatore first party che realizzasse un terzo dei giochi, come invece accade su altre piattaforme. Abbiamo una serie di terze parti talmente brave che tutte le esigenze vengono soddisfatte da questa vasta e consolidata comunità di sviluppo.

Ma uno sviluppatore first party non si occupa solo di creare ottimi giochi, bensì anche di spianare la strada. Il DS di Nintendo è un ottimo esempio: aveva caratteristiche talmente stravaganti che, per il primo anno, pochi sviluppatori sapevano cosa farne finché Nintendo, lo sviluppatore first party, non ha dato loro l'imbeccata. Guardando agli attuali giochi su iPhone, sembra che molti sviluppatori si siano smarriti in mezzo a tutte le caratteristiche. Non hanno bisogno di una mano?
Ciò che sto vedendo dagli sviluppatori, non solo da cosa hanno già fatto ma da quello a cui stanno attualmente lavorando, è che stanno per arrivare fantastici contenuti originali che fanno davvero uso della piattaforma. Non ho dubbi sul fatto che la nostra community di terze parti possa fare grandi cose. E, ancora una volta, questo è il bello del libero mercato: un buon prodotto riceverà voti alti dai consumatori, spingendolo a vendere bene. E un prodotto che non lo è? Be', il mercato lo tratterà di conseguenza.

Sull'App Store, grazie a cose come lo Staff Pick, abbiamo un'onestà morale nella nostra linea editoriale. L'abbiamo sempre avuta nel catalogo musicale e non la mettiamo in vendita. Sebbene chi realizza contenuti vorrebbe pagarci per pubblicizzare i propri, noi rifiutiamo sempre. Tentiamo di porre davanti agli occhi dei consumatori cose che riteniamo genuinamente buone. Ovviamente, una lista di bestseller resta una lista di bestseller, ma cerchiamo di inserire contenuti che spingano gli utenti a tornare, sapendo che c'è onestà dietro tutto.

> "Io vedo il nostro schermo come una tela bianca su cui gli sviluppatori possono disegnare ciò di cui hanno bisogno al momento opportuno"

Che effetto vi fa vedere un'azienda come ngmoco affermare: "Vogliamo essere un first party spirituale e pubblicare oltre a sviluppare giochi"?
Credo siano incredibili. Pensateci: Neil Young, il quale ha avuto un importante ruolo in EA, crea un team principalmente per realizzare giochi su iPhone. Lui capisce. Ha capito il potenziale della piattaforma e l'opportunità per tutti noi, ed è un incredibile motivo di vanto. Ha già realizzato un paio di bei giochi, ma, cosa più importante, sta per far uscire una fantastica serie di titoli.

Il problema dei pulsanti è sormontabile? Quanto ha influito l'estetica di Apple sulla scena videoludica dell'iPhone, quando è ben nota la difficoltà di creare un D-pad d'aspetto bello ed elegante?
È una delle grandi domande che ci siamo posti: le piattaforme di gioco dedicate hanno D-pad e simili. Io vedo il nostro schermo come una tela bianca su cui gli sviluppatori possono disegnare tutto ciò di cui hanno bisogno al momento opportuno. Credo che *Real Football '09* sia un buon esempio: se avete bisogno di un D-pad, è lì, ma se desiderate manipolare direttamente un giocatore, basterà toccarlo.

iPhone e iPod Touch hanno una tecnologia notevole alle spalle, ma il DS di Nintendo, che di sicuro non offre l'hardware più potente in giro, sta ancora vendendo in quantità elevate. Il caso di Nintendo ha provato che la tecnologia potrebbe non essere il pezzo più importante del puzzle?
Be', credo sarà interessante vedere cos'accadrà d'ora in avanti.

Un colloquio con...

Simone Bechini

A oltre un anno di distanza, *Game Pro* torna in Milestone per scoprire i segreti dietro al successo della prima software house italiana

Nell'interessante intervista al fondatore della società di sviluppo al primo posto in Italia (pubblicata sul numero 004 di **Game Pro**), Antonio Farina ci aveva raccontato la sua personale esperienza nell'industria italiana di videogiochi e la storia della nascita di Milestone. Stavolta è **Simone Bechini**, general producer della società, a svelarci i segreti che le permettono e le permetteranno nei prossimi anni di rimanere in pista nel panorama videoludico internazionale.

Milestone è oggi la più grande società di sviluppo italiana: quali sono stati i punti di forza che l'hanno portata sulla scena videoludica internazionale?
Penso che il principale punto di forza di Milestone sia soprattutto la qualità: in un mercato tanto competitivo, è un fattore cruciale, così come lo sono l'innovazione e l'evoluzione dei contenuti proposti. Si tratta di una qualità che è il frutto della passione di tutte le persone che lavorano in Milestone: passione per la tecnologia, per il mondo racing in tutte le sue declinazioni, per la realizzazione di videogiochi belli e soprattutto divertenti.

Cosa pensa, invece, dei problemi dello sviluppo di videogiochi in Italia tanto lamentati dalle software house nostrane?
Direi innanzi tutto che il principale problema è la dimensione ridotta del panorama degli sviluppatori italiani: rispetto ad altri Paesi, in cui esiste una vera e propria industria del settore, con decine se non centinaia di aziende, in Italia la realtà è molto diversa, e questo è sicuramente un elemento di notevole svantaggio. Penso, ad esempio, all'enorme difficoltà di reclutamento di personale con esperienza.

Ricollegandoci a questa sua ultima affermazione, quale tipo di formazione devono possedere gli aspiranti sviluppatori per entrare in Milestone? E, a suo parere, alla professione di sviluppatore contribuisce più una competenza acquisita o un talento naturale?
Per accedere in Milestone i giovani aspiranti sviluppatori devono possedere dei requisiti di base: solitamente richiediamo una laurea in materie come ingegneria e informatica, ma anche corsi di specializzazione legati alla grafica 2D e 3D, alla modellazione e renderizzazione, e così via. Al di là della singola carica, poi, tutte le figure di base devono possedere una grande passione per i videogiochi e per i motori; quest'ultima è naturalmente una dote aggiuntiva, ma che si rivela importante nel momento in cui si progetta un gioco che abbia lo scopo di rendere divertente l'uso di una macchina o di una moto.

> "Il principale punto di forza di Milestone è soprattutto la qualità: in un mercato tanto competitivo, è un fattore cruciale"

Per quanto riguarda la seconda parte della domanda, penso invece che competenza acquisita e talento naturale siano entrambi importanti e che il talento sia indispensabile per portare la competenza all'ennesimo grado. In Milestone si richiede proprio questo: una combinazione perfetta di entrambi per trovare soluzioni non convenzionali ai problemi che si pongono via via nel processo di sviluppo di un videogioco.

Quale tipo di prove e colloqui deve affrontare un candidato affinché Milestone possa valutarne l'assunzione?
Solitamente una prima selezione viene fatta a livello di curricula, poi coi designer viene condotto un colloquio, mentre ai programmatori vengono somministrati due test, uno a risposte chiuse per sondare le competenze di base, l'altro in cui vengono proposte delle casistiche problematiche, in base alle quali valutiamo se il candidato sia in grado di trovare certe soluzioni o meno.

Tutto il processo di selezione viene poi naturalmente coadiuvato da colloqui motivazionali per valutare l'inserimento del candidato all'interno di un team che lavora in cooperazione: la nostra filosofia, infatti, è che se una soluzione è corretta, è merito di tutti; se una soluzione è scorretta, invece, l'errore è stato di tutti. Inoltre, è importante verificare che i candidati con precedenti esperienze lavorative siano capaci di decontestualizzare il proprio lavoro e di convertirlo in un nuovo ambito, come quello videoludico nel caso specifico.

Parliamo di *SBK*, il cavallo di battaglia di Milestone: è difficile creare ogni anno una nuova versione che si diversifichi abbastanza dalla precedente, tanto da spingere gli appassionati all'acquisto?
È la nostra sfida principale, ma credo che Milestone abbia già dimostrato in passato di averne piena capacità, basti ricordare ad esempio la serie di *Screamer* o i primi *Superbike*.

Sono convinto che la creatività sia uno dei nostri cavalli di battaglia, decisamente non ci mancano idee e spunti per migliorare costantemente i nostri prodotti: da questo punto di vista, la cosa più importante è 'selezionare' gli spunti per far crescere costantemente *SBK*, cercando soprattutto di soddisfare i desideri degli appassionati e di dare risposta alle loro aspettative.

Un colloquio con...

Dario Migliavacca

La sfida dei casual game non trova Ubisoft Milano impreparata: ecco la filosofia del team di sviluppo italiano

Nato nel 1998, lo studio di sviluppo di Ubisoft Milano è oggi uno dei più attivi nel panorama del development europeo e si è recentemente distinto con il suo primo casual game, *Giulia Passione Amiche & Segreti*. Abbiamo chiesto a **Dario Migliavacca**, direttore generale dello studio, di raccontarci la sua personale visione del team di sviluppo ideale e il presente e futuro della software house milanese.

Da quanti membri è costituito attualmente lo studio di Ubisoft Milano? E quanti di loro sono giovani sviluppatori italiani alla prima esperienza nel settore?
Lo studio italiano di Ubisoft è stato fondato nell'ormai lontano 1998 ed è composto attualmente da circa 35 persone: programmatori, game designer, grafici, animatori, project manager, script-writer e audio manager, che lo rendono in grado di sviluppare un gioco dall'inizio alla fine. Da un lato abbiamo un nutrito gruppo di esperti con una solida e preziosa professionalità alle spalle, dall'altro una squadra composta da molti giovani che stanno affrontando i primi progetti nel settore dei videogame. Know-how, esperienza, motivazione, entusiasmo si fondono in un mix equilibrato che rappresenta un vero e proprio valore e punto di forza di Ubisoft Milano.

Nello scorso anno, il segmento casual ha subito un'impennata, e il vostro studio ha seguito il trend occupandosi di *Giulia Passione Amiche & Segreti*. Che tipo di esperienza è stata?
Due anni fa abbiamo creduto in un trend che era agli albori e che si è rivelato di grande successo, sviluppando un gioco per il difficile pubblico delle preadolescenti. *Amiche & Segreti* rappresenta il titolo che ci ha permesso, dopo tanti anni, di tornare a concepire e sviluppare un gioco al cento per cento in autonomia a Milano. È stata una grande sfida sia per le scelte tecniche molto ambiziose che abbiamo fatto che per i contenuti delicati e il target di riferimento estremamente complesso. Nel nostro caso è stata necessaria la consulenza di un esperto come lo psichiatra Paolo Crepet, che ci ha dato gli strumenti per affrontare l'argomento in modo competente.

Nel settore della formazione va sorgendo un numero sempre maggiore di corsi e master dedicati ai videogiochi: quanti giovani da voi assunti provengono da queste realtà presenti in Italia? E quanto ritiene che esse aiutino concretamente chi aspira a intraprendere la carriera di sviluppatore?
Per il momento nessuno dei nostri sviluppatori ha partecipato ai nuovi corsi o master che stanno finalmente sorgendo in Italia, ma sono fiducioso che ciò possa avvenire presto. Nel nostro Paese il settore della produzione dei videogame ha un forte bisogno di un tessuto formativo più solido, soprattutto se orientato a una concreta esperienza nel vero mondo del lavoro. In alcuni Paesi, come ad esempio Canada e Marocco, Ubisoft ha stretto collaborazioni fortissime con le università locali, creando veri e propri campus che preparano schiere di sviluppatori pronti per essere assunti nei nostri studios. Quindi qualsiasi sforzo fatto in Italia in tale direzione è di buon auspicio per l'industria.

> "Il settore dello sviluppo ha un forte bisogno di un tessuto formativo più solido, soprattutto orientato a una concreta esperienza nel mondo del lavoro"

Quali requisiti deve possedere un aspirante sviluppatore per accedere in Ubisoft Milano?
Al di là del ruolo specifico, ci sono alcuni requisiti di base che ricerchiamo in chiunque voglia lavorare in Ubisoft: la creatività è indispensabile così come l'essere costantemente orientati al miglioramento fino a toccare i massimi standard. La determinazione e l'efficienza nel raggiungere gli obiettivi, la capacità di lavorare e comunicare in team sono altri requisiti fondamentali.

Quale tipo di prove e colloqui deve affrontare un candidato affinché Ubisoft possa valutarne l'assunzione?
In fase di selezione del personale siamo generalmente piuttosto severi: cerchiamo sempre di capire le competenze tecniche anche attraverso delle prove pratiche. Ad esempio il primo livello di selezione di un programmatore consiste in test di linguaggio C e C++ a cui possono seguire altri due colloqui. Anche per quanto riguarda il ruolo di game designer sottoponiamo i candidati ad alcune prove pratiche che mettono alla prova le doti di creatività ma anche di analisi e di comunicazione.

Quali sono i vostri principali progetti e obiettivi per il 2009?
L'obiettivo principale è quello di avere un team di persone ancora più preparato, capace di far fronte alle continue evoluzioni che il nostro settore deve affrontare ripetutamente. L'anno scorso abbiamo sviluppato uno dei titoli di punta della linea *Giulia Passione* che ha riscosso un grandissimo successo, ma stiamo già preparandoci ad affrontare un progetto ancor più ambizioso per Nintendo Wii. Per il momento non posso dirvi nulla di più, ma sono convinto che incontrerà il favore del pubblico e spero di poter svelare presto qualcosa ai lettori di **Game Pro**.

IL DESTINO DI UN CODER

Vita e carriera di John Romero, creatore superstar di FPS, amante di Apple Macintosh e rivoluzionario del MMOG in erba

Prima di tutto, lo shampoo. Usate Finesse, Pantene solo se necessario. Risciacquate, trattate con balsamo e lasciate a bagno tre minuti. Risciacquate di nuovo e asciugate la vostra folta criniera con un asciugamano più che potete. Se i vostri capelli sono naturalmente ondulati, è il momento di applicare lo stirante sui follicoli più ribelli. Poi, portateli indietro e usate il phon, pettinando con un movimento verso il basso. Siate pazienti: dovrete attendere finché non saranno completamente asciutti, o si arricceranno. Infilate un elastico per cinque minuti o più, se ne avete il tempo, e quando è tutto fatto sfregate una goccia di Sebastian Laminates Drops tra i palmi. Applicate la lozione uniformemente, badando di non ingrassare troppo alla radice.

Ci turba il fatto che, dopo due ore e mezza di conversazione, sappiamo ancora più della cura dei capelli di **John Romero** che del suo nuovo gioco online.

È risaputo, dopotutto, che negli anni '90 Romero (assieme a Peter Molyneux) era una delle figure più schiette e dirette dell'industria videoludica. Durante la sua permanenza in id Software dava in pasto con gioia informazioni e dati su ogni singola nuova caratteristica dei suoi giochi a orde di fan affamati. Oggi, l'unico dettaglio che gli sfugge è il genere: Romero si è innamorato dei mondi online. "Mi piacciono molto", si entusiasma. "Amo l'essenza del MMOG, sono pazzo di *World of Warcraft*: è un gioco straordinario. Dopo averlo giocato ho pensato di dover fare un MMOG, perché è attualmente il genere sulla cresta dell'onda".

Se i numeri di *WOW*, con i suoi dieci milioni e più di iscritti, sono senz'altro un fattore determinante, sarebbe impossibile considerare affettato l'entusiasmo di Romero. Ha riversato la sua passione in tutti i progetti cui ha lavorato in una carriera che dura ormai da trent'anni; di fatto, proprio il suo atteggiamento vulcanico verso i videogiochi avrebbe dovuto renderlo in eterno il game designer di tutti i giocatori. Ma vita, lavoro, fama e tragedie ci hanno messo lo zampino.

Nato il 28 ottobre 1967 a Colorado Springs, Stati Uniti, Romero s'innamorò dei videogiochi a prima vista. Fu *Targ* (un coin'op Exidy del 1980) a far scoccare la scintilla. "Ci si chiedeva cosa mai fosse quella roba", dice. "E poi si capiva. Al tempo era qualcosa di nuovo, di mai provato prima. Mai. Una macchina su cui giocare! Dopo un po', pensai che dovevo capire come crearne uno".

La sua opportunità venne nell'estate del '79, quando un amico studente portò l'allora undicenne Romero e suo fratello al campus locale, dove mostrò loro i terminali. I giochi presenti erano avventure testuali, che non entusiasmavano Romero: egli iniziò a realizzare i suoi, salvando il lavoro su schede perforate. Quando, un giorno, tutte le sue schede caddero in una pozzanghera, capì che era giunto il momento di procurarsi un computer. "E quando ci riuscii", racconta, "cominciai a viverci sopra".

Imparava in fretta. L'amore di Romero per i computer era ovvio, ma poco capito dai suoi

genitori. "Li mostravo a mia madre", dice ridendo, "che rispondeva qualcosa del tipo: 'Sì, carino, tesoro'". Solo quando ottenne il suo primo, prestigioso ingaggio in Origin essi accettarono che potesse avere un futuro nei videogiochi. Determinato a entrare nell'industria una volta per tutte, Romero si recò all'Applesoft Festival di San Francisco nell'87. Dopo aver educatamente rifiutato varie offerte di lavoro basate su sue opere precedenti (l'area era costellata di numeri della rivista Nibble, alcuni con i giochi di Romero in copertina), si fece strada fino allo stand Origin, dove era esposta una fila di Apple II ognuno con un gioco diverso. Romero non ebbe problemi a spegnere la conversione di *Ultima I* su uno dei sistemi per sostituirla col suo gioco, compilato sfruttando la difficile modalità grafica in doppia risoluzione della macchina. Il PR di Origin fu colpito dalla bravata di Romero, ma proprio quel suo azzardo gli valse il posto.

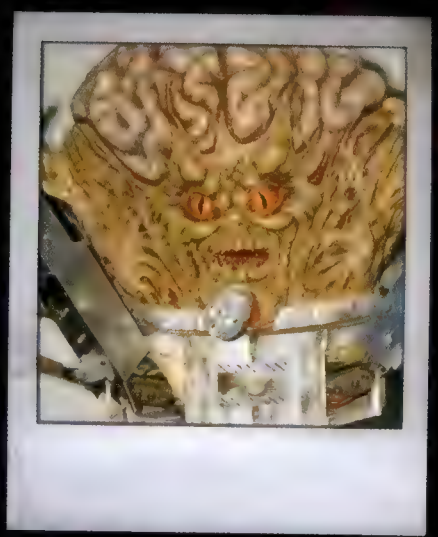
In Origin fu incaricato di convertire un gioco per Apple II su Commodore 64: scoprì rapidamente che non avrebbe dovuto riscrivere tutto il codice. "Sarebbe stato molto più veloce ed efficace copiare il gioco e modificarlo direttamente sul Commodore: sviluppo incrociato. Allora chiesi: 'Dov'è il cavo per passare tutta questa roba su Commodore?', e loro risposero qualcosa del tipo: 'Non esiste. Nessuno ha mai prodotto un cavo di comunicazione tra Apple II e Commodore'. Quindi uscii e andai da RadioShack a comprare un cavo telefonico: aveva quattro fili, che saldai alle varie pin del Commodore in base agli schemi del sistema. Poi scrissi alcune righe di codice per far si che accettasse dati dall'Apple II, le salvai e le feci girare. A cose fatte, mi diedero un aumento del 25 per cento".

Nonostante l'alta stima di cui godeva in Origin, Romero lasciò lo studio per tornare indipendente e fondare una sfortunata compagnia con un collega. Maggior successo lo ottenne con la società che formò nel 1988 con Lane Roathe: Ideas from the Deep gli offrì numerose sfide di programmazione, ma i proventi si dimostrarono troppo aleatori e lo spinsero a cercare un nuovo lavoro. Nel marzo 1989, ne trovò uno. "Jay Wilbur stava entrando in Softdisk", spiega. "Parlò di noi, io chiamai Softdisk dicendo di voler parlare col presidente, il cui nome era Al Lekovius. Al mi prese immediatamente assieme a Lane. Facemmo un barbecue, e non faceva freddo: ci trovavamo in Louisiana. Era caldo. È stupendo. Decisi di dover entrare".

Fu questa decisione a proiettare Romero nel firmamento del videogioco, anche se non immediatamente.

Romero dovette districarsi nello sviluppo di applicazioni e utility prima di convincere Lekovius a lasciargli creare la sua divisione di giochi, Gamer's Edge. Assumendo il suo staff Romero incontrò John Carmack, col quale si sviluppò un forte cameratismo per via della loro mutua ossessione: la compilazione del codice. Insieme, "sputavano" righe e righe per giorni e notti, col solo sottofondo musicale delle loro canzoni heavy metal. Carmack realizzava engine grafici, mentre Romero si occupava dei tool di sviluppo. Per Romero era il paradiso. Poi Carmack cambiò per sempre il mondo dei giochi PC.

"Un giorno mi presentai in ufficio", Romero dice piano, "e sulla mia tastiera c'era un dischetto la cui etichetta diceva solo 'Eseguimi'. Eseguii il file Dave2.exe sul dischetto e mi



"IL FUTURO È PROGRESSO, MENTRE LA RELIGIONE È RETROGRADA. PENSAMMO: 'E SE UNA VOLTA ARRIVATI NELLO SPAZIO SI TROVASSE L'INFERNO?'"

ritrovai davanti a una schermata di *Super Mario Bros 3* con uno dei miei personaggi, Dangerous Dave: non appena si avvicinò alla parte destra dello schermo, questo si mise a scorrere con fluidità. Non avevo mai visto un PC fare una cosa del genere. Fui devastato. A soli sette mesi dalla fondazione della divisione, ce ne andammo per aprire id Software".

Lekovius ne fu più che contrariato. Gamer's Edge aveva raccolto un sostanzioso numero di fan, dunque la rabbia del presidente di Softdisk era comprensibile. Come compromesso, la neonata id Software continuò a tenere aggiornato il team di Softdisk sui progressi della tecnologia di Carmack e a creare giochi per la compagnia per un anno.

Mentre id era occupata a realizzare giochi 2D come i *Commander Keen*, Origin costruiva *Ultima Underworld*. La caratteristica più rivoluzionaria di quel titolo, la sua visuale 3D in tempo reale, consentiva di giocare da una prospettiva in prima persona: era pacifico che Romero decidesse di telefonare a Paul Neurath, suo ex collega e lead designer di *Underworld*. Neurath parlò a Romero del texture mapping, la nuova tecnologia che permetteva agli artisti di incollare texture sugli oggetti tridimensionali facendo sembrare reale lo spazio virtuale. Romero parlò a Carmack della tecnica, e dopo qualche secondo di silenziosa ponderazione Carmack rispose: "Posso farlo".

Id dovette scendere ad alcuni compromessi col texture mapping per non inficiare la velocità: rimosse soffitti e pavimenti, lasciando soltanto curve ad angolo retto, e produsse il suo primo gioco in texture mapping, *Catacomb 3-D*. Qualcosa però ancora non quadrava. "Prima di *Catacomb* avevamo realizzato *Hovertank*", ricorda Romero, "anch'esso in 3D. Ci si trovava in un carro armato, ma la sensazione non era 'giusta'. Poi facemmo *Catacomb*, che visualizzava nell'angolo inferiore la mano del giocatore, che sparava palle di fuoco. Andava meglio, ma ancora non c'eravamo. Allora pensammo: 'Vediamo se una pistola funzionerebbe meglio'.

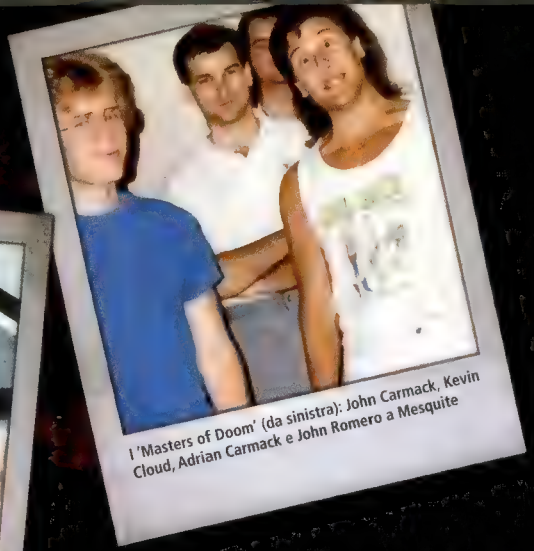
La pistola funzionò.

Wolfenstein 3-D, un gioco in cui si fuggiva da una prigione nazista, catturò i giocatori del 1992 come nient'altro. In un batter d'occhi rese id Software uno degli studio più prestigiosi al mondo, e Romero stesso una star. Grazie all'astuto sistema di vendita, inoltre, id ne ricavò una enorme somma di denaro. "Avevamo un accordo per la metà dei guadagni con Apogee, i nostri distributori, e inventammo questa fantastica struttura di pagamento", ricorda con entusiasmo Romero. "Per 35 dollari si acquistavano i primi tre episodi di *Wolfenstein*. Per altri 15 se ne ottenevano altri tre, che chiamammo Missioni Notturne. Infine, per altri 10 dollari, si riceveva anche la guida strategica per l'intero gioco. Indovinate un po'? Il novantacinque per cento degli utenti acquistò la versione da 60 dollari".

Frotte di giocatori acquistarono il gioco, ma era solo l'inizio. Carmack stava già sperimentando un nuovo engine grafico che potesse gestire spazi 3D davvero coerenti con architetture angolari, livelli di altitudine e illuminazione realistica. Dopo aver rifiutato l'offerta di 20th Century Fox di realizzare la tecnologia per un tie-in di Aliens, id produsse un concept unico, un'unione di fantascienza e religione. "La solita solfa recita più o meno: 'Vi trovate nello spazio e incontrate degli alieni'", mugugna Romero. "È così prevedibile. Perché non fare qualcosa di diverso? Sapete, il futuro è

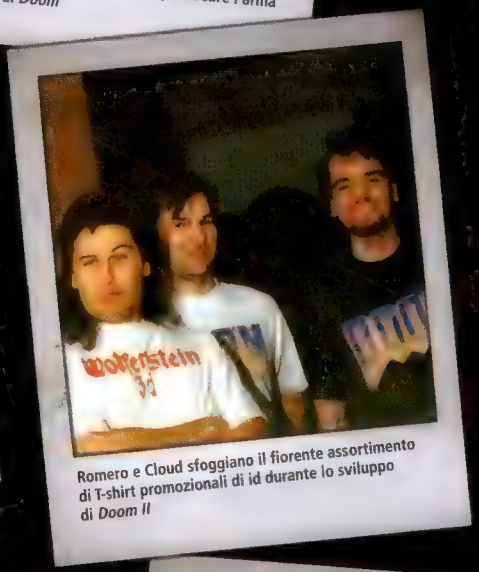
ROMERO PARLA DI... JOHN CARMACK

"Carmack è forte. Si sente spesso dire in Internet dei suoi modi da robot e così via, ma è molto creativo. Aveva in mente questo suo mondo, questa campagna di D&D, che era semplicemente sorprendente. Spazzava via qualunque cosa di D&D avessi letto prima: era come un mondo reale. Carmack realizzò giochi come freelance, un piccolo gioco di tennis e alcuni GdR, sull'Apple II, ricavando circa 450 dollari per ciascuno. Poi scoprì che su PC i giochi producevano quasi il doppio e decise di dover imparare il linguaggio del PC. Ne affittò uno per una settimana e imparò a compilare il codice; convertì tutto il suo GdR da Apple II, in quella stessa settimana, e poi lo inviò. Poteva tenerlo per una sola settimana perché i soldi non gli consentivano di andare oltre. In sette giorni era diventato un programmatore PC: questo per dare la misura di quanto sia intelligente".



I 'Masters of Doom' (da sinistra): John Carmack, Kevin Cloud, Adrian Carmack e John Romero a Mesquite

La motosega rotta, soprannominata Eager Beaver, che Kevin Cloud usò come modello per creare l'arma più famosa di *Doom*

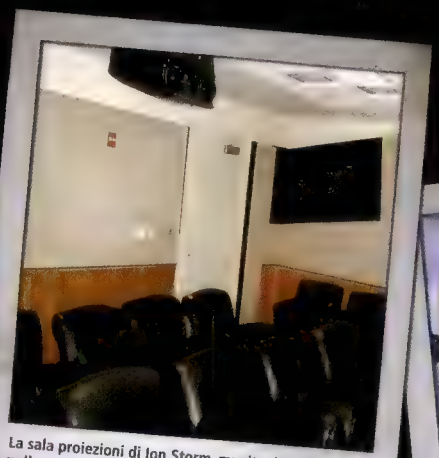


Romero e Cloud sfoggiano il fiorente assortimento di T-shirt promozionali di id durante lo sviluppo di *Doom II*

ROMERO PARLA DI... GUAI IN ION STORM

"Per *Daikatana* ottenemmo in licenza l'engine di *Quake I*. Pensai che saremmo riusciti a completare il gioco entro il dicembre 1997, ma per Natale scoprii (per colpa della gente che avevo ingaggiato: prima lavoravo con un gruppo che sapeva quel che faceva, sapete com'è) che non sarebbe stato così. Non avevano idea di come l'engine funzionasse e non erano abituati a far nulla nel modo in cui lo facevamo noi. Il grosso processo educativo che dovetti portare avanti rallentò tutto. Poi, quando andammo all'E3 e vedemmo *Quake II*, rimasi sbalordito da quanto fosse straordinario. Dissi, sostanzialmente: 'Non esiste che io pubblichi il mio gioco con l'engine di *Quake I*. Dovremo usare per forza quello di *Quake II*'. Sfortunatamente non ebbi l'engine fino al febbraio '98".

La rimpatriata dell'Apple II in Ion Storm, nel 1998, con il cofondatore di Apple Steve Wozniak (al centro) e Tom Hall



La sala proiezioni di Ion Storm, munita di sedili in pelle e di un sistema di proiezione da 50.000 dollari

Al volante di una Hummer giallo canarino, completa di sistema audiovisivo custom, nel 1999 circa

ROMERO PARLA DI... DAIKATANA

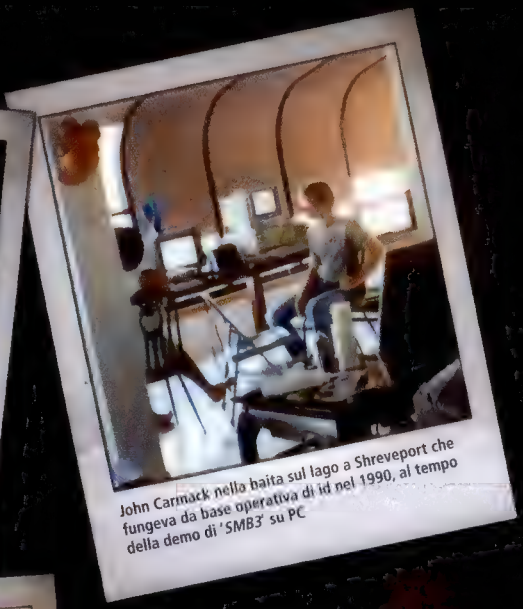
"Volevo realizzare un FPS molto vasto. Doveva avere una grande varietà e pensai che il modo migliore per farlo fosse prevedere più epoche in cui tutto cambiava ogni volta. Ovvero, lo stile di ogni epoca (tutte le armi, la storia, i nemici) sarebbe cambiato continuamente. L'intero gioco avrebbe continuato a cambiare a raffica, bam, bam, bam. Individuammo quattro diversi periodi temporali e circa sei armi per ciascuno: ventiquattro armi e un sacco di mostri in tutto. Ogni nemico era diverso, non erano semplicemente gli stessi modelli con un'altra texture. E il gioco finito? Lo sapete, l'IA dei partner ha vari bug, la grafica non è molto attraente e alcuni livelli non sono un granché, ma nel complesso credo che l'idea fosse buona. Se fosse stata eseguita a dovere, il gioco sarebbe stato a mio parere molto bello. Anzi, al momento un team si sta occupando della conversione di *Daikatana* per l'engine Source".

I pannelli da postazione installati nel tentativo di tenere il calore solare fuori da Ion Storm

ROMERO PARLA DI... TECNOLOGIA DEI PRIMI FPS

"Creare mappe per *Doom* era, inizialmente, un'impresa molto onerosa, per via della complessità delle strutture di dati. Sostanzialmente si salvavano dei settori in un vettore e si camminava attraverso di esso per realizzare il rendering. E non era abbastanza veloce. Ma si dovevano poter vedere i livelli renderizzati. Carmack sapeva di dover ripensare il sistema, allora cominciò a leggere un mucchio di documentazione su molte aree diverse fino a imbattersi in un documento sulla partizione binaria dello spazio o BSP. Si trattava di prendere il modello di un personaggio e di fare in modo di non disegnarne il retro: la velocità aumenta se si disegnano solo i poligoni che si possono vedere. Carmack applicò il concetto a un intero livello e, quando lo fece, capì come usare la BSP in un videogioco per far muovere il livello più velocemente. Nessuno aveva mai usato la BSP in un videogioco prima, quindi si mise in contatto con uno scienziato dei Bell Labs incaricato di creare alberi di BSP. Gli mostrammo la nostra applicazione e pensò che fosse una figata".

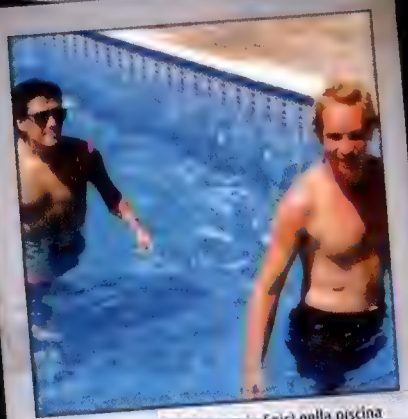
Una scena da *Catacomb 3-D*, il gioco id del 1991 spesso considerato l'antesignano degli FPS moderni



John Carmack nella baita sul lago a Shreveport che fungeva da base operativa di id nel 1990, al tempo della demo di '*SMB3*' su PC

ROMERO PARLA DI... IL DESIGN ORIGINARIO DI QUAKE

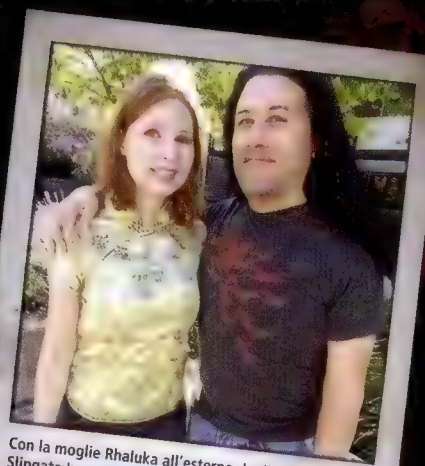
"Volevo che *Quake* fosse violento e imprevedibile, che fosse disturbante. Completamente diverso da *Doom*. La telecamera avrebbe continuato a muoversi così che non si restasse mai immobili nel gioco. Non ci sarebbe mai stato un solo pixel statico. Volevo far qualcosa di più anche col gameplay: non volevo altre armi in stile *Doom*. Pensavo: 'Lo abbiamo già fatto in *Doom*. Ora facciamo *Quake*. Facciamo qualcosa d'altro'. All'inizio, quindi, affrontando un nemico in combattimento la telecamera si sarebbe spostata su un lato, qualunque fosse stato l'angolo perpendicolare, mostrandovi una visuale tipo picchiaduro. E si sarebbero potuti usare molti elementi tattici. Volevo anche vari tipi di attivatori. Si sarebbe potuto produrre un suono d'avvertimento. C'erano degli interruttori, in *Doom*, che si attivavano oltrepassando certi punti, ma in *Quake* volevo degli interruttori visivi. Guardando verso un punto specifico, dunque, avrei potuto attivare un evento. Ancora oggi non esiste un videogioco che lo faccia".



Con Jay Wilbur di Softdisk (ora in Epic) nella piscina della baita di id nell'estate del 1990

ROMERO PARLA DI... STEVIE CASE

"Stevie si era trasferita a Dallas per iniziare una compagnia videoludica. Aveva un gruppo di sviluppatori al lavoro su un add-on per *Quake II* chiamato *Vengeance* ed edito da GT Interactive. Bobby Prince aveva realizzato tutte le musiche, ma GT fallì prima di completare il progetto, quindi dovettero lasciarlo perdere e non uscì mai. Ma un giorno lei, girando per la città con alcuni amici, disse che avrebbe potuto asfaltarmi a *Quake*. Loro le chiesero: 'Vuoi provare a sfidarlo?', e lei rispose: 'Uh, certo!'. Quindi chiamarono il mio amico Noel e Noel chiamò me e mi disse: 'Una ragazza dice di poterti battere'. Io dissi di farla entrare subito nell'ufficio. Nel nostro primo match in Ion la sconfissi due a zero. Poi, però, vinse una partita, e la cosa era talmente notevole che le dedicai una pagina web. Voleva la rivincita due settimane dopo, e allora mi battè due a zero. E così diventò famosa".



Con la moglie Rhaluka all'esterno degli uffici di Slipgate Ironworks a San Francisco, nel 2006

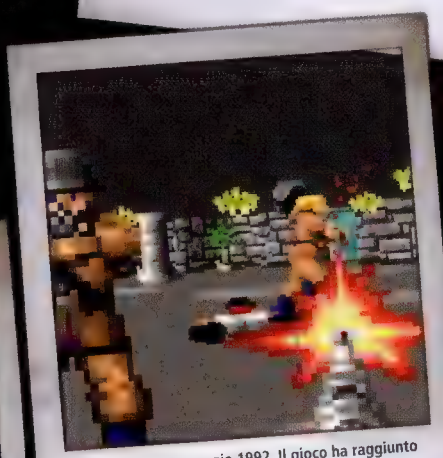
ROMERO PARLA DI... ALTRI SPARATUTTO IN SOGGETTIVA

"Ho sempre pensato che i giochi usciti dopo *Doom* fossero stupendi. Uno dei motivi principali per cui volevo che Raven realizzasse *Heretic* era il mio desiderio di giocare altri shooter, non solo il nostro! Quando *Duke Nukem 3D* uscì, non vedevo l'ora di giocarci. Lo amavo. Lo amavo così tanto che ho continuato ad ascoltare la sua colonna sonora ogni giorno per anni. Per quanto riguarda gli sparatutto attuali, amo i giochi di Valve. C'è sempre la possibilità che un giorno torni agli sparatutto. Alla fine di *Daikatana*, circa un anno prima che Ion Dallas chiudesse, stavo lavorando a un altro design: si trattava di un nuovo tipo di shooter chiamato *Game X*. Sarebbe stato strutturalmente simile a *Guild Wars* nel fatto di avere un'area comune da cui si dipartivano livelli a istanze. Era un design molto interessante, quindi sì, riesco a vedermi al lavoro su un altro FPS".

Con Tom Hall e Warren '*Deus Ex*' Spector in Ion Storm, nel tardo 1999

Nell'ufficio di id dove Carmack un giorno tagliò via il manico di una porta chiusa con la sua ascia

Tutte le fotografie © John Romero



Wolfenstein 3-D, maggio 1992. Il gioco ha raggiunto ogni piattaforma, dal 3DO al GBA

ROMERO PARLA DI... MINIATURIZZARSI

"Volevo realizzare giochi portatili e mobile perché il mercato wireless stava cominciando a decollare. Ero davvero esaltato dal PocketPC. Stevie e io avremmo voluto fondare una nuova compagnia assieme, perché prima di allora ero sempre stato in società con Tom Hall. Oh, e perché in Ion Storm non avevo programmato nulla. Per cinque anni e mezzo della mia vita, mentre mi trovavo in Ion, non c'è stata ombra di programmazione per me. Volevo compilare a tempo pieno, fare solo quello. Giorno e notte. Questo era uno dei fattori trainanti. In Monkeystone ho probabilmente avuto le esperienze di programmazione più divertenti di tutta la mia carriera".

progresso, mentre la religione, il Diavolo e Dio sono tutte cose un po' retrograde, quindi pensammo: 'E se una volta arrivati nello spazio si scoprisse che è tutto vero? Se si trovasse l'Inferno? Non sarebbe pazzesco?'. Erano concetti opposti".

I giocatori accolsero la dicotomia con un ardore che eclissò del tutto il successo di *Wolfenstein*. Quando *Doom* fu mostrato in anteprima nel dicembre 1993, le richieste del gioco mandarono in crash il server FTP che lo ospitava all'Università del Wisconsin, e il titolo si trasformò in un'icona pop. Non dovrebbe dunque sorprendere che la pressione sul successivo progetto di id fosse intensa. Romero non voleva realizzare un altro sequel di *Doom* (rifiutò di andare oltre il *Doom II* del 1994), quindi si mise al lavoro su un design completamente diverso, il cui nome era *Quake*. Tuttavia, quando il processo di sviluppo raggiunse il suo picco, gli ambiziosi piani di Romero vennero archiviati dalla nuova missione di Carmack: rielaborare *Doom*. Che la sua compagnia si rivoltasse contro di lui demoralizzò Romero, che la pensava sempre disposta a provare il nuovo. Decise allora di lasciare id Software dopo il completamento di *Quake* per fondare un nuovo studio.

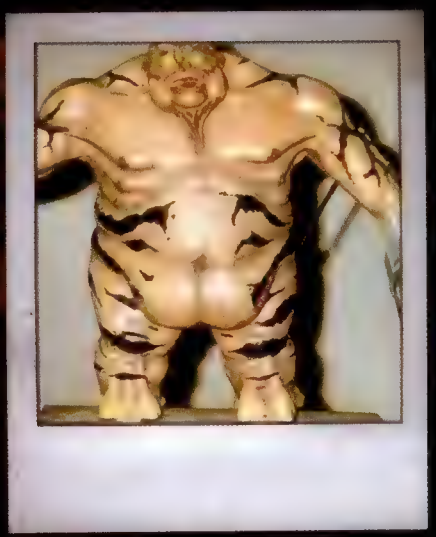
Ma quando *Quake* arrivò sugli scaffali il 22 giugno del 1996, Romero fu licenziato prima di poter dare le dimissioni.

Senza scomporsi, Romero fondò Ion Storm nel novembre dello stesso anno. Nel 1997 trasferì Ion nella tanto bramata dépendance della JPMorgan Chase Tower a Dallas. Rinchiuso negli anonimi uffici di id per tutta la prima metà degli anni '90, Romero desiderava qualcosa di più lussuoso, che si tradusse appunto nell'acquisto della dépendance e nell'allestimento dei famosi uffici di Ion. "Volevo solo un bello spazio in cui lavorare", si limita a dire. "Ero stanco di lavorare in un ufficio con le pareti grigie. Avevamo un mucchio di soldi e il nostro ufficio era identico a quello a fianco. Ridicolo".

La spesa fece finire Ion al centro dell'attenzione della stampa. Ma l'opinione pubblica si raffreddò quando il primo gioco di Ion, *Dominion*, si attirò gli strali della critica. L'opera magna di Romero, *Daikatana*, discese dal canto suo in una delle fasi di sviluppo più lunghe e complicate che la Storia ricordi e quando fu finalmente pubblicato nel settembre 2000 le sue vendite e la sua reputazione non entusiasmanti scrissero la parola fine per gli uffici di Ion a Dallas. La credibilità di Romero nell'industria era a brandelli.

A dispetto del ridicolo caricato sulle spalle di Romero dalla stampa, egli insiste di non aver colpa del fallimento di Ion Storm. "Il mio più grande errore", sostiene, "lo commisi nello scegliere i miei cofondatori all'inizio, tranne Tom Hall. Tutto quel che è successo di lì in poi è stato a causa loro. Non posso parlarne, avendo dovuto firmare un contratto di non divulgazione, ma quella gente mandò tutto a gambe all'aria. Non si parla di quel che davvero successe in Ion perché non ci è nemmeno permesso di parlarne". Ormai ha il rancore alle spalle, ma riesce ancora a scherzare con leggerezza: "C'è addirittura un gruppo di sopravvissuti di Ion Storm online!".

Mentre Romero cercava di uscire dal post-Ion, il resto del mondo rivolse nuovamente i propri occhi su *Doom*. Alle 11:19 del 20 aprile 1999, gli studenti Eric Harris e Dylan Klebold si



"AVEVAMO UN MUCCHIO DI SOLDI E IL NOSTRO UFFICIO ERA IDENTICO A QUELLO A FIANCO. RIDICOLO".

introdussero nel Liceo di Columbine e uccisero 13 studenti, ferendone altri 24, prima di rivolgere le armi contro se stessi. L'evento divenne conosciuto come il Massacro di Columbine; sia Harris che Klebold erano fan di *Doom* e avevano creato i loro livelli. Il fermento dei media attorno all'evento portò molti osservatori a imputare *Doom* e il suo presunto messaggio sociopatico. Varie cause senza seguito furono mosse a id Software e altri sviluppatori e publisher dai genitori di alcune vittime, mentre il massacro stesso è sempre al centro del dibattito sulla violenza nei videogiochi.

Romero insiste di non essere mai stato toccato dal senso di colpa. Sulla potenziale istigazione alla violenza da parte dei videogiochi la sua posizione è quella canonica: "Probabilmente possono, se la persona che li gioca ha qualcosa che non va. È come guardare Rocky: se vi venisse voglia di uscire dalla sala per gonfiare di botte i passanti a chi dareste la colpa, al film o a voi stessi? Se non riuscite a sopportarlo, non fatelo".

Nonostante la sua apparente indifferenza al problema (senza menzionare l'insuccesso di *Daikatana*), Romero sapeva di dover cambiare. Si spostò dunque nel più piccolo campo dei videogiochi portatili, fondando Monkeystone Games con Tom Hall e l'allora fidanzata Stevie Case. Ebbe così l'opportunità di fare qualcosa che gli era stato praticamente precluso dai tempi di Ion Storm: compilare il codice.

Ma quando Romero ruppe con Case ("Finì male e soffrii di depressione per qualche tempo"), decise di andar via da Dallas. La dirigenza era per lui una prospettiva troppo opprimente, quindi si ritrovò a lavorare per Midway a *Gauntlet: Seven Sorrows*, a Chicago. La produzione, tuttavia, dovette essere ristrutturata e velocizzata a causa di problemi di organizzazione, che causarono anche l'allontanamento di Romero dal progetto. Ne risultò, poco sorprendentemente, un titolo non spettacolare, della cui mediocrità Romero stesso fu ingiustamente accusato nonostante il suo scarso coinvolgimento nel prodotto finito.

Fortunatamente, qualcuno alleviò il peso sulle sue spalle. Conoscenza di Romero su Internet dal 2001, Rhaluka Plesca ne divenne il conforto dopo la rottura con Case. Realizzarono presto di amarsi, e Romero volò in Romania per vederla la prima volta nel 2003. Di lì a breve, nel 2004, erano sposati. "Normalmente", scherza Romero, "con questi raduni di Internet si resta sempre delusi dalla persona reale. Ma quando la vidi dal vivo, qualunque foto di lei che avessi visto si dissolse. Restai a bocca aperta".

Ora a San Francisco e con ritrovata determinazione, Romero ha dato i natali a Slipgate Ironworks, la misteriosa compagnia al lavoro, si dice, su un MMOG che infrangerà qualsiasi nozione del genere. Forse per evitare di replicare il caso di *Daikatana*, Romero ha decretato un completo blackout d'informazioni e ammette di aver timore che altre compagnie rubino le idee di Slipgate. Il suo recente ritorno ai prodotti Apple, nato dal desiderio di 'purificarsi' per sempre da Windows, potrebbe tuttavia indicare che il gioco non apparirà mai su PC, ovviamente, non se ne fa parola. Abbiamo sentito dire, però, che se smetterete di tampinarlo a riguardo condividerà volentieri con voi un po' della sua lozione Laminates Drops.

LUCI E OMBRE

Prodotto nel post-Romero, Doom 3 faceva tornare la vita su Marte dopo dieci anni. Retrospettiva di un revival controverso

Chiedete a un qualsiasi videogiocatore, su PC o meno, un'opinione su *Doom* e sarete fortunati a ricavarne una. Chiedetegliene un ricordo e ne otterrete a dozzine. Anche chi non ha mai sparato a un barile né trasformato un Imp in una poltiglia di poligoni lo ricorda come se lo avesse fatto, e la sua grandezza è scolpita nelle ore di lavoro perse, negli esami falliti, nei cavi seriali rovinati e nei pigiami insozzati. Era ovvio, dunque, che la sua creatrice id Software decidesse di applicare quel brand leggendario, quasi un decennio più avanti, a un gioco che innegabilmente non ne aveva bisogno.

Fino al QuakeCon dell'anno appena trascorso, il designer **Tim Willits** e il CEO di id **Todd Hollenshead** sono accorsi, talvolta aggressivamente, in difesa della più grande hit commerciale dello studio. "Tre persone su Internet continuano a scrivere post in cui dicono che *Doom 3* è 'brutto'", ha detto Hollenshead lo scorso luglio "senza ricevere credibilità da nessun altro. C'è un fraintendimento generale". Willits ha rincarato un mese dopo: "I giochi che vendono tre milioni e mezzo di copie non possono essere brutti".

Hanno ovviamente ragione. Quel club di tre milioni e più è, statisticamente, una sorta di élite critica. Esistono persino coloro che trovarono il gioco difficile e le cui opinioni sono poi degenerate nel chiacchierio denigratorio cui Hollenshead si riferisce.

Doom 3 era un ibrido, in parte FPS in parte survival horror, moderno da un lato e anacronistico dall'altro. Come ottovolante d'emozioni era meticolosamente pianificato: portava i giocatori sull'orlo del baratro con un grandioso incipit, scaraventandoli poi nel terror panico prima di ritrovarli e portarli nuovamente in una zona di tranquillità. Come gioco mentale era implacabile e capace di regolare la pressione con la stessa precisione di un portello stagno marziano, al punto di poter quasi sentire la morsa sui polmoni. Ma a qualche punto nel mezzo qualcosa andò storto, qualcosa spesso ricondotto all'approccio 'giocoso' direttamente derivato dal 1993.

Doom 3 era meticolosamente pianificato: portava i giocatori sull'orlo del baratro con un grandioso incipit, scaraventandoli poi nel terror panico

L'analogia, si sospetta, non intendeva rendere *Doom 3* un gioco migliore quanto uno compatibile col passato,

Barcollante carne da cannone, gli zombie emergono lentamente dalle ombre e sono soliti attaccare in coppia, loro caratteristiche distintive.

TITOLO: **DOOM 3**
FORMATO: **MAC, PC, XBOX**
PUBLISHER: **ACTIVISION**
SVILUPPO: **ID SOFTWARE**
ORIGINE: **USA**
ANNO DI USCITA: **2003**

LA BELLEZZA DELLO SPAZIO

Forse nell spazio nessuno può sentirci urlare, ma una domanda è giunta da Marte con velocità incredibile: *Doom 3* era un gioco di bell'aspetto, oppure non lo era? Per rispondere bisognerebbe considerare i due tipi di realismo offerti dal gioco e dal predecessore. Ogni volta che in *Doom* la mano si alzava per caricare il fucile a pompa, l'effetto era immediato e innegabile, e il peggio che un giocatore potesse fare era rimpicciolire la finestra a dimensioni francobollo. Quello di *Doom 3*, invece, era un realismo espresso più dai termini 'normal mapping' e 'illuminazione per pixel' che da quel che metteva in mostra a schermo. Passato al vaglio delle configurazioni hardware più alte, soffre della compressione delle texture e della geometria angolare, come spesso ricordato online. L'hardware, i mod e gli .ini di rettifica, oggi, lo avvicinano comunque alla visione originaria di id.

l'erede legittimo della motosega, del berserk e di quell'ululante campionario di zombie, Cacodemoni e giganti biomeccanici. Lo spavento a sorpresa era il suo motto, e qual modo migliore di metterlo in pratica che ricorrere agli scheletri pencolanti e alle scatole a molla di una classica casa degli spettri? Chiedete a qualcuno cosa ricordi di questo *Doom* e molto probabilmente gli tornerà alla memoria un gioco talmente caricato da poterne quasi udire lo scricchiolio; è persino possibile ridurlo a una singola scena ricorrente. Un mucchio di munizioni si trova in una nicchia coperta da ombre impenetrabili. Prevedendo l'esito della propria sortita, ricaricate tutte le armi che potete e vi preparate a scorrere furiosamente il dito sulla rotella del mouse per passare in rassegna un arsenale sempre più disperatamente sfornito di munzioni. Afferrate poi il materiale, l'area lampeggia di rosso e viene marchiata da satanici ideogrammi; fate allora retromarcia lungo i corridoi finché le creature che hanno teso l'imboscata non saranno tutte completamente morte. Poi, a uno dei prossimi angoli, la trappola si ripete.

Divertente? Molti insistono che lo sia. Alcuni vi insulteranno (con la creatività tipica di Internet) per non aver messo il dito su quel grilletto, non esservi immersi nelle ombre e non aver cavato gli occhi a qualche mostruosità. Quelli meno innamorati del sapore della carne e del sangue osservano sedendo in disparte e tributando i dovuti onori al senso di terrore confezionato magnificamente (ma pur sempre artefatto). Altri ancora, tuttavia, trovano l'instancabile e matematica precisione dell'esperienza irritante e infine tediosa. Hitchcock parlò, una volta, della superiorità dell'anticipazione sul colpo improvviso. Quale che sia la vostra opinione in merito, dovrete riconoscere che questo gioco è pieno di colpi.

Se *Doom 3* non riempie la visuale di zanne e artigli di fronte a voi, lo fa alle vostre spalle, oppure lancia fireball e missili a ricerca, avventandosi su di voi da un lato all'altro della stanza in meno tempo di quanto ve ne occorra per premere il grilletto. Pare dimenticarsi distrattamente del tempo che passa dal contatto visivo a quello fisico, un lasso in cui molti dei migliori horror offrono il loro piatto forte. Quello è il momento in cui *Resident Evil 4* v'insegna a temere i vostri nemici e insieme ad ammirarne l'intelligenza, in cui *Silent Hill* vi lascia meravigliare del bizzarro e disperare per le difese a vostra disposizione; in cui *BioShock* fa osservare la propria società che crolla su se stessa prima di posare gli occhi su di voi e in cui il nuovo *Dead Space* tira le somme tra questi elementi, miscelando il tutto per diventare unico nel suo citazionismo. Il più grande problema di *Doom 3* è che si viene scaraventati da uno spavento all'altro, senza il tempo di riprendersi: che si ha, in altre parole, troppo poco tempo per combattere.

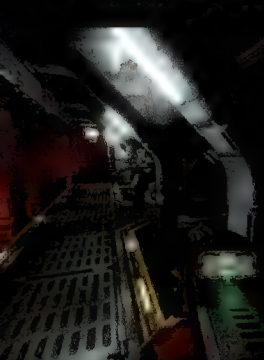
Ma si consideri il contesto. Si trattava, come i giochi id spesso sono, di un salto nel buio in più sensi. Di un titolo di lancio, in effetti. John Carmack, che ancora s'aggrappa superstiziosamente al suo ruolo di programmatore pur essendo in realtà il presidente di una compagnia,

Se non altro, la community di modder di *Doom 3* ha accresciuto col tempo la propria produttività: il 2008 ha visto un'esplosione di texture in alta risoluzione, HDR e nuovi effetti retroconvertiti da titoli quali *Prey* e *Quake Wars*

Alcuni nemici non si sono evoluti per sfruttare i nuovi interni ed effetti grafici del gioco, preferendo restar fedeli alla tradizione. Era forse troppo aspettarsi un utilizzo strategico delle ombre al di là della loro funzione di nascondigli iniziali

non può mai davvero sapere cosa passi per la mente dei suoi designer proprio come i suoi pensieri vengono comunicati principalmente attraverso la scienza. Da questo rapporto emerge un equilibrio tra arte, design e tecnologia ben più precario di quanto solitamente provato da sviluppatori più in basso nella catena alimentare dell'industria. Qui, l'azzardo era straordinario: un sistema d'illuminazione tanto estremo che qualunque cosa non adiacente a una fonte di luce era immersa nel buio totale.

Solitamente, è compito dei modder spogliare un gioco di quasi ogni illuminazione ambientale, e talvolta *Doom 3* sembra più un manifesto artistico che uno sparatutto in prima persona funzionante. Ritornando ai suoi corridoi dopo anni di cicli giorno-notte, di naturalismo crescente e di vuote promesse dalle DirectX 10 (e se le regolari offerte di Steam sull'intero catalogo di id non vi attirassero, la prossima versione open source non vi lascerà scuse), nelle tenebre risalta la cinematografia del gioco, sublime atto d'equilibrio tra visione e risorse. Nessun oggetto è stato posizionato casualmente o frettolosamente, perché non avrebbe potuto esserlo. Ogni lampada tremolante, ogni pannello tattile, ogni guizzo di un muso alieno, ogni palla di fuoco e ogni perlustrazione della torcia richiedeva più poligoni a schede grafiche che, al tempo, non ne avevano certo da regalare. Prima ancora che un singolo rombo emergesse dalle viscere dell'Inferno, l'organizzazione logistica deve essere stata incredibile.



Dispiace, dunque, che molta di quella complessità sia andata perduta. Il rapporto tra id e il frontman dei Nine Inch Nails Trent Reznor, che avrebbe dovuto fornire un ambizioso 'ambiente sonoro' tale da superare *Quake* e una sostanziosa parte di effetti speciali, si spezzò all'ultimo minuto. A sostituirli fu un armamentario bulimico e surreale di rumori di pistole e un singolo, mediocre tema musicale, e ad aggiungersi arrivò la contesa con Creative del brevetto sul metodo di ombreggiatura stencil 'Carmack's Reverse', che costò al gioco (almeno inizialmente) il supporto del popolare sistema audio EAX. Più tardi fu il momento della famosa critica all'obbligatoria alternanza di torcia e arma. In poche settimane vennero prodotti mod che aggiungevano alcune luci, di fatto sfregiando il cuore del gioco eppure essendo accolti da molti come essenziali a causa dei costanti e perniciosi combattimenti.

Una domanda imbarazzante sorge così spontanea: quanto avrebbe potuto essere migliore *Doom 3* se non si fosse chiamato così? Che tipo di gioco avrebbe creato id Tech 4 smantellando le trappole, chiudendo i portali e lanciando la motosega agli anni '90? Non occorre guardare lontano: è ancora lì, interrotto e nascosto dall'azione. Poco dopo l'uscita, Hollenshead chiamò i 'quattro terrori' del gioco tensione, sorpresa, repulsione fisica e atmosfera. Ce n'è in realtà un quinto e migliore: la prigionia. Non gloriosa come Rapture, inquietante come la Von Braun di *System Shock 2* o solitaria come la Ishimura di *Dead Space*, l'installazione marziana della UAC è ancora maestra di tensione, forte di qualcosa che va oltre qualunque Hell Knight o Arch-Vile.

Risalta la cinematografia del gioco, sublime atto d'equilibrio tra visione e risorse. Nessun oggetto è stato posizionato casualmente o frettolosamente

Riportando alla mente il film Atmosfera Zero, in cui un'altra colonia mineraria spaziale va fuori controllo, essa dimostra che l'uomo è ben capace di crearsi il proprio Inferno senza l'aiuto di qualche polveroso manufatto alieno. Stanze e corridoi sono un incomprensibile dedalo meccanico. Le finestre, potenziale forma di fuga mentale, servono solo a opprimere ancora di più con le loro vedute del brullo suolo marziano, così come Rapture usava il suolo oceanico. PDA, bacheche e macchine d'intrattenimento stagliano l'ottimismo terrestre contro la dura realtà. E in una scena notevole si viene sputati da un'apertura pressurizzata nell'aria aperta solo per trovare una cava non più grande di un palco da concerto, mentre le bombole d'ossigeno vi costringono a tornare al coperto. È un gioco, si potrebbe dire, di fughe continuamente e disastrosamente frustrate.

In una società umana, un simile confinamento forzato terrorizza più di quanto possa l'Inferno e porta alla follia, al tradimento, all'assassinio, alla disperazione. Ma questo è *Doom 3*, dimora della motosega e del BFG, dell'orrore che viene da fuori, della possessione demoniaca. Qualche tono di grigio in più, si percepisce, avrebbe reso questo mondo ancor più cupo. Il vero orrore risiede invece solo nei video, nelle email e forse in un gioco che non sarebbe mai potuto essere. Non con questo titolo, senz'altro.

Ronin

CULTURA POP GIAPPONESE E DINTORNI di Virginia Petrarca

Le riviste giapponesi? Inaffidabili e vendute. Diverse volte sarà capitato ai frequentatori di forum occidentali d'imbattersi in simili commenti lapidari, talvolta espressi in termini decisamente meno amabili (il che è tutto dire), alla comparsa di ogni nuovo elenco di voti dell'istituzione Famitsu. Da quando il noto settimanale di Enterbrain ha 'onorato' titoli del calibro di *Nintendogs* con il suo punteggio massimo, sommato a partire dalle valutazioni singole da uno a dieci di quattro redattori, il sospetto che sempre più prepotentemente si fa strada è che le case produttrici, Nintendo in testa, paghino i suddetti affinché diano una poderosa spinta 'critica' alle vendite dei titoli più quotati in cambio di scoop e materiali esclusivi sulla loro lineup. Per capire perché questo, se anche fosse, potrebbe non essere considerato uno scandalo nel mondo dell'informazione e in generale nel settore videoludico in Giappone, occorre dare uno sguardo al modo in cui solitamente i giapponesi considerano i videogiochi e la 'critica' correlata.

Scrivo 'critica' tra virgolette non senza una ragione. Il significato che a questa parola si dà negli Stati Uniti (da cui, piaccia o meno, proviene anche la nostra impostazione di pensiero sui videogiochi *in toto*) e in Giappone è considerevolmente difforme. Laddove in occidente vediamo al medium e alle sue opere come a oggetti da passare al microscopio nei dettagli, per scovare ogni minima imperfezione e discuterne scontrando i propri punti di vista fino a venire alle mani (figurativamente, ma non troppo), in Giappone il concetto di 'divergenza d'opinioni' è pochissimo popolare e soprattutto considerato sconveniente in molti casi, e si tende a considerare il prodotto nel suo complesso, parlando delle sue caratteristiche e riportandone i difetti nel modo più garbato e leggero possibile. Forse anche per opporsi all'idea generalizzata e negativa che dei videogiochi si ha negli USA e da noi, qui è florita una cultura del videogioco che ama analizzarne gli aspetti meno ovvi a mo' di critica cinematografica o letteraria oppure si arrocca su infinite disquisizioni di carattere tecnico. In Giappone, il videogioco già fa parte della cultura popolare da decenni e non ha faticato a entrarvi, probabilmente per ragioni di carattere sociologico e religioso (o a-religioso, nel caso della popolazione nipponica). Sussiste una bassa considerazione di chi prende troppo 'sul serio' i videogiochi, ma questo proprio perché i prodotti videoludici sono considerati un bene fruibile da chiunque come un semplice passatempo e che quindi è sconveniente prendersi più a cuore della media.

Si aggiunga a tutto questo la mentalità tipica giapponese, che prevede che il pensiero individuale (*honne*) sia 'soffocato' in favore dell'opinione collettiva 'di facciata' (*tatemae*), cui ci si conforma per consolidare i propri legami sociali e affettivi. Sarebbe sbagliato affibbiare tale modo di pensare a tutti i giapponesi, così com'è sbagliata qualunque generalizzazione, ma ciò non toglie che dai testi scarni e sempre molto essenziali di una Famitsu o di una Dengeki traspaia una certa volontà di non sbilanciarsi se non per esprimere giudizi e aspettative assolutamente positivi.

Come può dunque svilupparsi una critica 'alla occidentale' in un Paese dove l'opinione individuale solitamente non viene espressa nei termini da noi ritenuti accettabili? Non si sviluppa. I voti di Famitsu sono probabilmente una mediazione tra quello che i singoli redattori pensano, e che cercano di tener nascosto il più possibile per non 'infastidire' lettori e altri addetti ai lavori, le aspettative del pubblico e i desideri dei publisher. D'altronde, non è nelle recensioni propriamente dette che si esplicita la vera attrattiva di Famitsu per il pubblico autoctono e non: la rivista è arcinota anche da noi per i suoi clamorosi scoop sui giochi in uscita e per la pubblicazione di materiale visivo in esclusiva, ottenuto grazie ai forti legami, anche d'amicizia, e ai sodalizi con le più importanti realtà dello sviluppo giapponese. Queste pagine o speciali informativi sono accompagnati da testi assolutamente acritici ed essenziali, con strilli

Keiji Inafune, capo della divisione Ricerca & Sviluppo e Online in Capcom, character designer di Mega Man (in originale Rockman) e producer di *Dead Rising*

Shonen Jump, famosissimo settimanale della casa editrice Shueisha che ospita Naruto ed è stato in passato la casa di Dragon Ball e Death Note, dedica spesso le sue pagine d'apertura a colori alle nuove info su *Dragon Quest IX*. L'intesa tra Square Enix e Jump è assai forte, se si pensa anche alla massiccia presenza del titolo summenzionato all'ultima Jump Festa, tenutasi il 20 e 21 dicembre

visivamente appariscenti per catturare l'attenzione come farebbe una qualsiasi pubblicità, e talvolta da interviste con gli sviluppatori, più un piccolo box in cui una delle mascotte della rivista ci comunica il motivo della sua esaltazione per il titolo in questione. Oltre ai toni sempre positivi e pacati, un'altra cosa colpisce di Famitsu e delle altre riviste specializzate giapponesi: lo squilibrio tra testo e immagini a favore di queste ultime.

Sembrerà un luogo comune, ma quella giapponese è una cultura estremamente visiva: tutto deve essere presentato in modo impeccabile, per appagare l'occhio prima di qualunque altro organo sensoriale. La composizione dei cibi sui piatti e l'accostamento dei loro colori gioca un ruolo fondamentale nella gastronomia, tanto che le pietanze servite nei ristoranti hanno sempre un aspetto 'costruito' per essere piacevole. La cura nel character design e nella composizione grafica è un altro fattore importante, e se si considera che la lingua scritta si serve di caratteri derivati dalla semplificazione di raffigurazioni dei relativi oggetti il cerchio sarà completo: persino la scrittura è 'un disegno', in Cina e Giappone. L'incanto (non necessariamente, anzi, quasi mai di carattere intellettuale, ma puramente sensoriale) scaturito dalla contemplazione di una singola immagine o scena considerata 'suggestiva' o più di recente '*cool*' ha, di conseguenza, un ruolo decisamente preponderante sulla coerenza narrativa per quanto riguarda letteratura, cinema, fumetti e quindi anche videogiochi. Quando si resta delusi o per i finali 'incompleti' o lasciati all'interpretazione non si sta considerando che, per un giocatore giapponese, si tratta di cose del tutto naturali che non inficiano, nemmeno in parte, la bellezza dell'insieme.

La chiusura della produzione giapponese nei confronti del 'fuori' è un altro luogo comune che trova fondamento nella realtà.

COME PUÒ SVILUPPARSI UNA CRITICA 'ALLA OCCIDENTALE' IN UN PAESE DOVE L'OPINIONE INDIVIDUALE SOLITAMENTE NON VIENE ESPRESSA?

Se solo recentemente alcuni sviluppatori più globalizzati stanno indirizzando ai loro colleghi un invito ad aprirsi al concetto occidentale di videogioco (con risultati purtroppo discutibili in molti casi) è proprio perché il settore giapponese ha sempre teso a costruire su se stesso anche le proprie bizzarrie. I giapponesi non si sforzano soltanto di 'farsi capire' dagli stranieri, preferendo esser presi per ciò che sono: un atteggiamento che personalmente condivido, ma che li porta anche a restare esitanti sull'atteggiamento da tenere quando a fare delle domande, spesso non codificate dall'etichetta aziendale nipponica né filtrate dalla sensibilità di un giornalista indigeno, è un redattore di una rivista americana o europea, spesso 'non previsto' nella ripartizione delle informazioni a beneficio dell'opinione pubblica interna. Può quindi capitare di scoprire che, mentre uno sviluppatore si lascia strappare risposte telegrafiche in un'intervista per IGN (solo per fare un nome), altri rilasciano lunghi dietro le quinte per pubblicazioni esclusive rigorosamente giapponesi. Questione di *schedule*, di pianificazione del materiale divulgativo da diffondere, non necessariamente di antipatia: per questo è meglio non prendersela troppo per la disparità di trattamento e cercare invece di accettare delle differenze di pensiero che contribuiscono a rendere il mondo un posto più vario e interessante.

Tutto questo non significa che talvolta la proverbiale riservatezza giapponese possa venir meno, specie nel caso degli sviluppatori: spesso ciò accade, comunque, soprattutto per quelli che per lavoro o inclinazioni personali finiscono col trovarsi a stretto contatto col mondo occidentale dello sviluppo. Il caso di Tomonobu Itagaki e delle sue pittoresche esternazioni sarebbe fin troppo ovvio, ma di recente altri si sono distinti per affermazioni d'inusitata pesantezza in un ambiente in cui si cerca altrimenti di veicolare il proprio dissenso più attraverso l'allusione e il non detto (o il detto con estrema cortesia), e non è forse un caso che si tratti di componenti o ex componenti di studi Capcom, una delle case di sviluppo più internazionali e allo stesso tempo più orgogliosamente nipponiche del panorama passato e attuale e forse non a caso locata a Osaka, nel Kansai, dei cui abitanti si dice siano decisamente più estroversi del giapponese medio. Shinji Mikami, ad esempio, ha di recente espresso pubblicamente la propria intenzione di non giocare *Resident Evil 5* perché 'non si tratterà sicuramente del gioco che lui avrebbe progettato'. Keiji Inafune, dal canto suo, ha dimostrato un forte astio (personale?) nei confronti dei giochi Clover, i cui ex membri hanno formato PlatinumGames, escludendo a priori la possibilità che dai loro giochi del periodo Capcom possano essere tratti dei seguiti. Ecco le sue testuali parole da un'intervista sul sito 1UP: "Attualmente non abbiamo in progetto seguiti per nessuno di quei franchise. Non posso dirlo per certo, ma non è molto probabile né attraente. Se non avessimo altre proprietà di cui realizzare dei seguiti potremmo appellarci a quelle per disperazione, ma non è questo il caso. Abbiamo moltissimi titoli da creare e altri sequel in attesa: non è quindi nostro interesse al momento". È difficile relazionare simili parole all'ottica in cui siamo abituati a considerare i produttori giapponesi e forse sarebbe addirittura impossibile secondo l'idea che un non giapponese non potrà mai capire del tutto il modo di pensare indigeno, ma forse potrei azzardare un'ipotesi nata dalla mia maliziosa mente di *gaijin* [straniero]: che Inafune sia rimasto molto più bruciato dall'abbandono dei membri di Clover di quanto non voglia dare a vedere?

Computer Week Giochi A SOLI 4,90 €
Ogni mese TI REGALA
un formidabile GIOCO COMPLETO!

Sprea Editori ITALY

Chiedila subito al tuo edicolante!

Review

La rubrica che vi svela se un gioco è bello

088 World of Warcraft: Wrath of the Lich King
PC

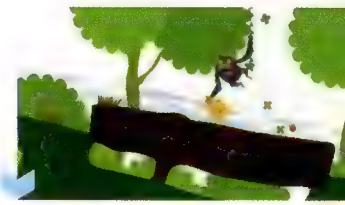
090 Castlevania: Order of Ecclesia
DS

091 Sonic Unleashed
360, PS3

092 You're in the Movies
360

093 Lips
360

094 Patapon 2
PSP



095 LocoRoco 2
PSP

096 Rise of the Argonauts
360, PC, PS3

096 Last King of Africa
DS

098 Tales of Symphonia: Dawn of the New World
Wii

099 Thunder Force VI
PS2

100 Rock Revolution
360, PS3

100 Skate it
Wii

101 Astro Tripper
PC, PS3

101 eXperience 112
PC

102 Meteos Wars
360

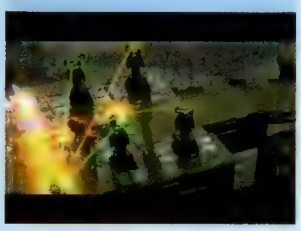
102 Super Street Fighter II Turbo HD Remix
360, PS3

103 Crash Commando
PS3

103 GTI Club+
PS3

I più giocati da Game Pro

Defense Grid: The Awakening

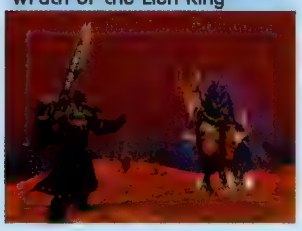


Come tutti i giochi strategici del tipo tower defense, e più di molti altri, *Defense Grid* è impossibile da lasciare finché lo schema che tanto ci angoscia non sarà superato
PC, MICROSOFT

Dead Rising

Sfidando a scopo di test le scritte a malapena leggibili su una TV SD, riscopriamo l'affascinante e ostico zombie game che resta a tutt'oggi uno dei migliori titoli per Xbox 360
360, CAPCOM

World of Warcraft: Wrath of the Lich King



C'è un motivo per cui è la recensione di apertura di questo mese. Il fenomeno di *WOW* non si spegnerà tanto presto se update ed espansioni si manterranno su tale tenore
PC, BLIZZARD

Le dimensioni contano

La durata è nulla se non c'è l'intensità

Non importa tanto la lunghezza, quanto quel che si trova all'interno di una decina di ore di gioco così come di una cinquantina. Il vecchio *Prince of Persia*, con il suo tempo limite, riusciva a porre davanti al giocatore una serie infinita di sfide

Continuiamo a disquisire degli aspetti ritenuti imprescindibili in un videogioco affrontando un altro argomento al centro di numerose diatribe: la longevità, o se si preferisce la sua durata. Partiremo dal discorso dell'eccesso quantitativo a discapito della qualità già esplorato alcuni editoriali fa, e in particolare dalle righe conclusive della scorsa occasione, per tentare di capire da dove origini l'esigenza che ogni gioco duri almeno sessanta ore e di spiegare perché questo non sempre è bene.

Molto deriva probabilmente da una mera distorsione del concetto di rapporto qualità-prezzo: quando si è acquistato un titolo, spesso a un costo non indifferente, ci si attende che si esaurisca il più tardi possibile così da non dover, prosaicamente, sborsare troppo presto un'altra cifra della stessa entità. Da qui, per vie traverse, si sviluppa la pretesa di un continuo gettito di materiale propria del giocatore appassionato: non essendo facile quantificare il valore di un gioco in base a dati 'astratti' quali l'intensità o il ritmo, ci si basa dunque su variabili puramente numeriche, nella fattispecie il numero di ore segnate da un eventuale cronometro in-game. I problemi del tenere questo approccio aprioristicamente sono ben noti e già oggetto di discussioni altrove: esso non contempla infatti che gameplay e storie possano essere tagliati su svariate misure, né che brevità non significhi per forza di cose scarsità di contenuto. Non solo alcune opere che si esauriscono relativamente in fretta risultano più dense di altre più lunghe, ma esistono giochi che trovano la loro forza nella rigiocabilità e altri in cui un'azione principale effimera può essere ripetuta più e più volte senza risultare noiosa, come i puzzle game; mentre, dall'altro lato, accantonare l'ultimo monumentale blockbuster prima del termine per sopraggiunto tedio rende del tutto ininfluente la sua pretesa lunghezza.

Ripensare la questione non sarebbe difficile ed è già stato in parte fatto: basterebbe considerare ogni volta, anziché la longevità lineare, una semplice equazione di contenuto e rilevanza dello stesso divisi per ore di gioco. Così non si sarà costretti a prescindere dall'uso di termini matematici per stimare la qualità di un gioco e, forse, si imparerà a capire che non sempre star più tempo col joypad in mano e lo stesso gioco sul monitor vuol dire divertirsi di più.

Virginia Petrarca

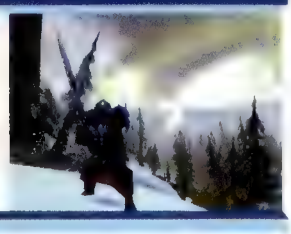
Guida al sistema di valutazione di **Game Pro:**
1 = uno, 2 = due, 3 = tre, 4 = quattro, 5 = cinque, 6 = sei, 7 = sette, 8 = otto, 9 = nove, 10 = dieci

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

FORMATO: PC, MAC USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: VIVENDI UNIVERSAL
SVILUPPO: BLIZZARD ENTERTAINMENT PEGI: 12+

Considerando che *WOTLK* ha venduto 2.8 milioni di copie nelle prime 24 ore, è davvero difficile non trovare compagni di gioco, a qualunque livello ci si trovi

Rune antiche



Il sistema di rune è unico della nuova classe, il Death Knight, e sostituisce l'energia, il mana e la rabbia delle altre, scelta questa che contribuisce a renderla ancora più diversa. Ogni personaggio possiede sei rune, suddivise in Blood, Frost e Unholy, e ogni volta che si usa un incantesimo o abilità si consumano a seconda dei casi una o due rune, che impiegano 10 secondi ciascuna per ricaricarsi. A ogni tipo di runa corrisponde un tipo di talenti, e ne esiste anche un quarto chiamato Death. In combattimento si riempie anche una barra denominata Runic Power, un'energia che si accumula per sferrare colpi finali e abilità particolari.

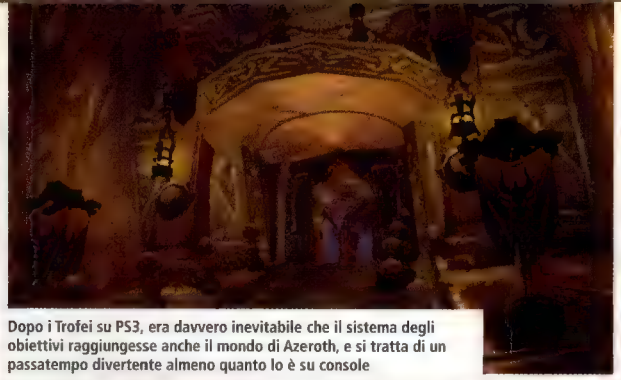
Il primo mondo persistente di Blizzard, con la sua brillante esecuzione, ha definito il genere dei MMORPG nella sua interezza, al punto da arrivare a instaurare un monopolio pressoché totale. La situazione è talmente estrema che alcuni concorrenti, nonostante tutti i proclami di essere '*WOW*-killer', sono stati costretti a chiudere dopo qualche mese, mentre altri vengono considerati di successo pur ricevendo una quantità di accessi considerevolmente inferiore rispetto a quella del gioco Blizzard. Lo stato di salute di questo mondo, capace a distanza di quattro anni di incanalare ancora nuovi giocatori, è quindi indubbio. Ciò nonostante, l'espansione è un mezzo necessario per rinnovare il suo volto, e il tempismo di *Wrath of the Lich King* è azzeccato, perché la voglia dei giocatori assidui di ottenere nuovi contenuti era già viva molti mesi addietro.

> Non ci si sente mai un giocatore sperduto tra migliaia di altri giocatori, ma viene creata l'illusione di assistere a un evento epocale

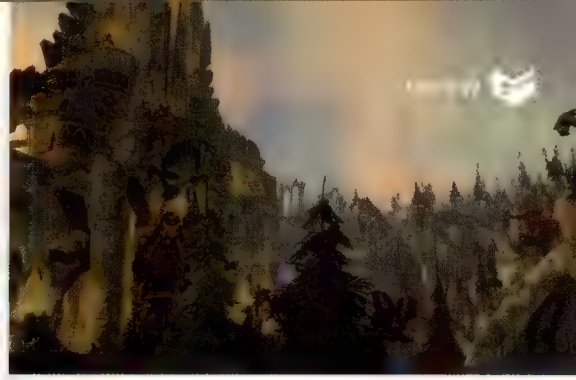
I contenuti dell'espansione non sono accessibili ai nuovi giocatori, ma è proprio in virtù di questo che Blizzard riesce a dimostrare ancora una volta la sua maestria nel gestire la base d'utenza, allo stesso tempo non disorientando chi avesse iniziato a giocare da poco. In molti giochi simili, dopo che il mondo è stato online per parecchi anni l'ingresso diventa di fatto precluso ai nuovi giocatori, che non riescono a inserirsi a causa dell'enorme divario creatosi con i giocatori più esperti. La politica Blizzard di far uscire un contenuto non accessibile a tutti può quindi apparire strana, dal momento che i requisiti per godere appieno dell'espansione sono tutto sommato alti per chi non gioca da almeno qualche mese. Ma, per quanto richieda comunque un po' di tempo per arrivarci, il percorso verso i livelli più alti non è stato reso impossibile dalla penuria di giocatori, né è stato ostacolato da bug o sbilanciamenti nell'economia di gioco, dal momento che Blizzard traccia questi problemi assiduamente e pone tutti i giocatori sullo stesso livello. Rispetto a *The Burning Crusade*, in cui per giungere nella Outland era necessario avere un personaggio d'alto livello, *WOTLK* è ancora più accondiscendente nei confronti dei giocatori arrivati da meno tempo. A Northrend, infatti, potranno accedere non solo i giocatori alla ricerca di nuove sfide, ma anche i meno abbienti in termini d'esperienza. Se solo i personaggi di livello 68 possono prendere la nave o lo zeppelin per il nuovo continente, quelli arrivati almeno a livello 55 (risultato che si ottiene in breve tempo) potranno visitarlo creando un ulteriore personaggio e scegliendo la nuova classe, il Death Knight.

Qui Blizzard ottiene un risultato che dovrebbe far scuola agli altri MMORPG. Non sono state introdotte nuove razze in *WOTLK*, ma la classe del Death Knight ha una caratterizzazione e un background così affascinanti e ricchi da poter essere considerata tale. Dopo la creazione del personaggio, si parte dal quartier generale dei non morti, dove ci si sottometterà al volere di Arthas, il Re Lich. Nonostante il *lore* di *Warcraft* sia uno dei più estesi e affascinanti del medium videoludico, il modo in cui è stato finora inserito all'interno del relativo mondo persistente quasi sfigura rispetto a quanto fatto in *WOTLK*, dove invece è un aspetto implementato con un magistrale senso drammatico. Non ci si sente mai un giocatore sperduto tra migliaia di altri giocatori, ma viene creata l'illusione di assistere a un evento epocale per il mondo di *WarCraft*, in cui il proprio personaggio ricopre un ruolo di importanza centrale. Tramite una superba caratterizzazione, si elude il *sense of disbelief* di altri MMORPG dove invece il poco carisma dei PnG e la pochezza dei dialoghi fanno intuire solamente che si dovranno sconfiggere mostri a catena di montaggio. Entrare in un mondo online e colloquiare con un personaggio affascinante come il Re Lich, essere inviati in scorribande nei villaggi con la sua voce che intima di uccidere e cedere all'oscurità, bombardare un esercito nemico, tutto questo nei primi minuti di gioco, è una prova di come Blizzard abbia compreso il senso di epicità e potere che il giocatore vuole provare. Sono tutti eventi scriptati, ma

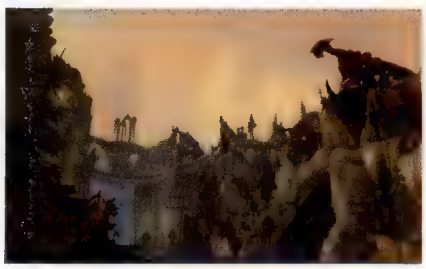
Il Death Knight è una scelta indicata anche per i giocatori di livello alto che volessero provare una classe diversa ma che allo stesso tempo non hanno voglia di ricominciare da capo l'ascesa del proprio personaggio



Dopo i Trofei su PS3, era davvero inevitabile che il sistema degli obiettivi raggiungesse anche il mondo di Azeroth, e si tratta di un passatempo divertente almeno quanto lo è su console



WoW trabocca come sempre di citazioni da ogni immaginabile prodotto della cultura pop. Le frasi del Re Lich riecheggiano quelle di Darth Vader, una delle prime missioni si chiama Grand Theft Palomino, e questa non è che una minima parte di una lunghissima lista

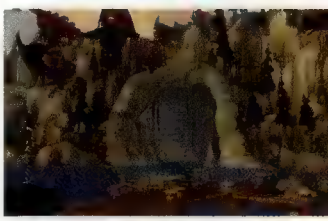


non ci si sente mai di avere le ali tarpate, né si penserà di dover semplicemente compiere un dovere.

L'ingresso a Northrend è comunque esaltante anche per chi volesse proseguire la strada del suo personaggio. La bellezza del luogo e delle sue nevi eterne si estende di fronte agli occhi del giocatore mentre la nave solca le sue acque gelide, con un senso d'immensità che supera quello di tutte le altre zone viste prima. Le imponenti pareti dei fiordi, le torri svettanti e le altissime montagne lasciano stupefatti per le loro proporzioni, rendendo l'esplorazione un piacere fine a se stesso. Anche i dungeon seguono questa stessa linea, l'uso di materiali riciclati è circoscritto e tutte le ambizioni della direzione artistica vengono realizzate senza che questo pesi sui requisiti minimi, come sempre irrisori. Sbarcati nel nuovo continente, si viene accolti dalla consueta catena di quest, movimentate sfruttando PnG e gameplay alternativi. Paragonandole a quelle iniziali, si comprende perfettamente l'evoluzione che il gioco ha compiuto dalla sua nascita fino ad oggi. Anche in *TBC* la varietà delle quest era aumentata di molto, con una gamma di azioni molto più ampia del solito grinding che si è ulteriormente arricchita in *WOTLK*. Le quest sono coese tra di loro, creando così un percorso lineare ma non vincolante che manda avanti la narrazione ed evita la sensazione di spaesamento.

Per quanto l'esecuzione sia ottima, bisogna comunque considerare che per i giocatori più assidui il contenuto di questa nuova espansione non durerà molto, nonostante il percorso fino alla prossima espansione verrà sicuramente accompagnato da aggiornamenti sostanziosi. Ma, per quanto sia vero che il suo gameplay è semplice quanto quello degli altri MMORPG, non può per questo essere squalificato, perché il suo carattere e il suo equilibrio sono risultati che finora solo Blizzard è riuscita ad ottenere. **[8]**

Il continente di Northrend riconferma la bellezza della direzione artistica di *WoW*, con boschi e picchi innevati che sembrano ispirarsi al Nord Europa

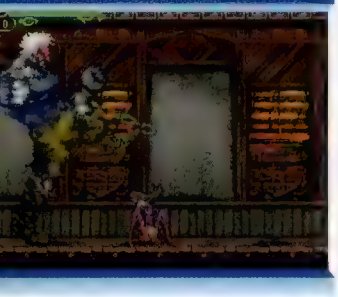


Il PvP si ritaglia uno spazio ancora maggiore grazie alle battaglie campali, circoscritte in apposite zone. Forse traendo ispirazione da *Halo 3*, sono stati introdotti in gran numero veicoli d'assedio, in grado di portare la distruzione e aumentare la spettacolarità degli scontri

CASTLEVANIA: ORDER OF ECCLESIA

FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE (USA, EUR)
PUBLISHER: KONAMI SVILUPPO: INTERNO PEGI: 12+

Un botto di boss



Sempre visivamente notevoli, i boss di *Ecclesia* spaziano da scontri da antologia (un granchio che v'insegue su per un faro) a semplici attriti di consumo HP (l'orribile bestia d'ombra nei sotterranei di Dracula). Quanto a difficoltà, la questione sembra confusa. In tutta la loro aderenza alla vecchia scuola, queste creature sono alquanto abitudinarie: memorizzate i loro schemi d'attacco e non potranno posare un dito, né un artiglio o una zanna, su di voi. Il level up ossessivo non vi assicurerà l'invincibilità, ma merita considerazione se non altro per ridurre un *tour de force* da mezz'ora a una più amichevole decina di minuti. Non si tratta di renderli più facili, ma più sopportabili.

Giocare *Order of Ecclesia* dà l'impressione che Konami si sia rovinata con le proprie mani realizzando *Symphony of the Night*: la sua formula era troppo pulita, troppo perfetta. *Symphony* è restato in sviluppo per dieci anni, prodotto di un processo di graduale raffinamento durato sette giochi. I titoli DS hanno proceduto invece a disfare *Symphony* in tre anni, sgretolando gradualmente il singolo castello nei livelli autonomi un tempo caratteristici della serie.

Se *Portrait of Ruin* spostava talvolta l'attenzione dal castello alle aree esterne, *Ecclesia* non si avvicina al maniero di Dracula per buona parte del gioco. Qualunque pretesto per spingere il team artistico di Konami a creare nuove esotiche locazioni dovrebbe essere benvenuto, sebbene il level design spesso dimentichi che *Castlevania* teneva un tempo in egual considerazione fasi platform e di combattimento. Per spettrale che sia lo scenario, un lungo corridoio diritto non si rivela un ambiente particolarmente interessante.

La ripetitività è il più grave crimine di *Ecclesia*. La collezione di oggetti è sempre stata faticosa, ma compensata dall'intenzionalità dell'azione, essendo più che alto mirata ai completisti desiderosi di raccogliere ogni singola arma o abilità. Il nuovo sistema di sidequest spedisce regolarmente in cerca di oggetti rari per procacciarsi anche le più essenziali fra le risorse: dimenticate la pozione per la vita finché non avrete ucciso 300 Mermen nella speranza che uno di essi si ritrovi per caso una scaglia di pesce.

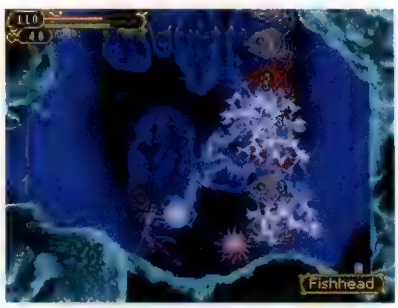
Il sistema di combattimento ha beneficiato di una revisione delle meccaniche. Tutti gli attacchi sono eseguiti tramite glifi, tatuaggi magici attivati da una specifica energia d'attacco. Detta energia, mostrata in una barra, si ripristina con molta generosità, ma nel bel mezzo di dieci nemici contemporaneamente su schermo l'equilibrio tra attacco e ricarica non è immediato. Deludentemente, i glifi sono derivati dai precedenti episodi (qualcuno ha mai utilizzato la trasformazione in gatto?), e nuovi incantesimi giungono solo nelle ultime ore di gioco.

Quest'ultimo aspetto è indicativo di *Ecclesia* nel suo complesso: l'avventura non decolla davvero per circa otto ore, trascorse le quali, ironicamente, torna nuovamente a *Symphony of the Night*. Una volta varcata la soglia del castello di Dracula ci si impadronisce di abilità più letali (volare, attraversare i muri) e la polvere viene soffiata via dal pulsante di salto. A questo punto il processo di grinding vi ritroverà armati fino ai denti e pronti alle battaglie finali: boss a parte, il Principe delle Tenebre ha davvero poco da offrire per mettere in difficoltà.

È un peccato che Konami inflazioni talmente l'esperienza nei primi minuti di gioco, specie considerando l'equilibrio perfetto raggiunto tra il fan hardcore e l'esploratore occasionale in passato. Persino l'ammirazione per la più notevole delle raffinatezze tecniche svanisce con la ripetizione eccessiva. La vista di un Owl Knight che crolla sulle ginocchia per piangere il suo compagno alato avrebbe dovuto essere la gemma del DS quest'anno, ma guardare quello stesso identico cavaliere ripetere l'azione venti volte darà alla pantomima il sapore dell'insincerità. Come dimostrato ancora una volta, l'eccellenza di *Symphony of the Night* è quasi impossibile da replicare. **[6]**

La prima metà del gioco trascorre liberando popolani intrappolati. Se non riuscirete a raccoglierli tutti non raggiungerete il castello di Dracula

L'unico vero ritorno ai trascorsi platform della serie di *Castlevania* è nel glifo Magnes, che concede la capacità di aggrapparsi ad alcuni pioli per lanciarsi verso luoghi altrimenti irraggiungibili



È possibile equipaggiare due glifi da combattimento contemporaneamente, così da combinarli in un attacco più massiccio come accade con questi possenti pugni di roccia

Visto che 'were' significa 'uomo', la dicitura esatta per la controparte di Sonic sarebbe stata forse 'hedgewolf' o 'hogwolf'. A parte il nome, Werehog è una creatura davvero sconcertante. C'è da sperare che non sia il risultato di qualche temibile indagine di mercato

SONIC UNLEASHED

FORMATO: 360 (VERSIONE PROVATA), PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: SEGA SVILUPPO: SONIC TEAM PEGI: 3+

Dal momento che il personaggio affonda le sue radici in una demo tecnica bidimensionale, era forse inevitabile che l'avvento del 3D avrebbe reclamato Sonic come la sua vittima più illustre. Dando uno sguardo alla Storia passata, 'spiccano' in negativo il disastro assoluto di *Sonic Extreme*, l'esperimento isometrico di *Sonic 3D* e la falsa partenza di *Sonic Adventure*, fino al colpo di grazia con il ritorno alle origini di *Sonic the Hedgehog*, forse il peggior platform 3D degli ultimi tempi. Per tacere, ovviamente, dell'innominabile aborto con macchine e pistole.

Ciò nonostante, questi titoli vendono, motivo per cui la catena di montaggio non si fermerà tanto presto. C'erano stati inoltre segnali, come *Sonic e gli Anelli Segreti*, che il Sonic Team potesse finalmente aver ritrovato la retta via. Le prime dimostrazioni delle parti 2D di *Sonic Unleashed* hanno alimentato le speranze, prontamente gambizzate dall'inclusione di Sonic the Werehog. Siamo ancora davanti al gioco adrenalinico dei nostri ricordi, o si tratta nuovamente di un maldestro esempio di pessimo software?

Poco sorprendentemente, *Sonic Unleashed* è entrambi. I livelli con Sonic the Hedgehog sono semplicemente memorabili. Molto del loro fascino risiede nello spettacolo che sanno inscenare, e non c'è dubbio che si tratti un gioco visivamente eccezionale. Correre sui lati dei grattacieli, scivolare sul dorso di un drago o sfrecciare come il vento sulla superficie dell'acqua: i Sonic 3D non erano mai stati realizzati così prima d'ora. Nei giochi 2D lo sprite ogni tanto guadagnava tanto slancio che lo schermo non riusciva a seguirlo, e quella stessa sferzata di velocità esaltante dà vita ai momenti più inebrianti di *Sonic Unleashed*. A volte non si riuscirà proprio a capire a che velocità si stia andando e cosa succeda, con il risultato che il ritmo del gioco salirà vertiginosamente.

E c'è anche, stranamente, del platform puro; ne è un esempio la scalata della torre dell'orologio di Spagnolia, subito seguita da una folle discesa verticale lungo una distesa di tetti di tegole. Sorprende come lo standard dei livelli rimanga generalmente alto, con sfide che ripresentano le sezioni arricchendole di nuovi elementi o intense sfide a tempo. Meno notevole è l'aumentata presenza di QTE e burroni che portano a morte immediata, così come un livello in particolare che non riesce a mantenersi sullo stesso piano degli altri.

Tra le molte piacevoli sorprese c'è l'audio del gioco, che è stato a lungo nella serie un semplice accompagnamento di schitarrate senza senso. La direzione di Tomoya Ohtani vede la musica reclamare trionfalmente il ritmo e la verve della serie nei suoi giorni migliori, e quando raggiunge i suoi frequenti picchi, Mazuri e Apotos di giorno e il memorabile tema di Spagonia, sembra quasi che nulla di terribile sia mai accaduto.

Ma qualcosa doveva pur andare storto. I livelli con Werehog non sono in realtà così disastrosi, trattandosi semplicemente di una banale imitazione di *God of War*. Le armi di Sonic funzionano in maniera molto simile alle catene di Kratos, il porcospino mannaro alza le porte esattamente come l'antieroe greco e anche le sfere di potenza sembrano uguali. Ma la forza di *God of War* non sono combattimenti ripetitivi e puzzle astrusi, bensì il suo senso delle proporzioni, la brutalità e, soprattutto, gli scontri con enormi creature. *Sonic Unleashed* non ha niente di tutto questo. Ricorrono gli stessi nemici di base, con gli stessi schemi di combattimento, e si ripetono le stesse cose fino alla fine del livello. Sono sezioni realizzate con competenza, ma paragonato alla velocità di Sonic, Werehog è davvero troppo lento.

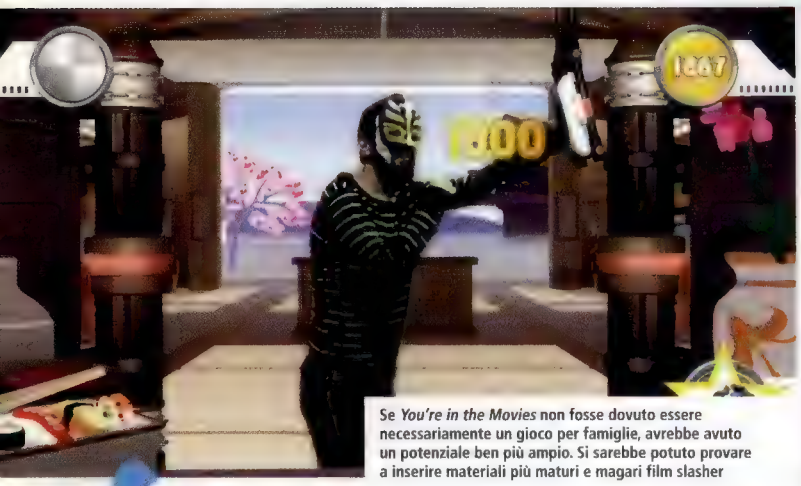
Nel complesso, *Sonic Unleashed* non è proprio il ritorno alle origini che ci era stato promesso, ma vi si avvicina notevolmente di più rispetto agli ultimi tentativi di Sega. Se il Sonic Team eliminerà i fronzoli, i mondi centrali e le spalle inutili, concentrandosi sul vero motivo per cui il porcospino blu riesce ancora a emozionare, chissà che la magia di un tempo non possa far ritorno. **[6]**

Yoshihisa Hashimoto, un veterano della serie, ha diretto *Sonic Unleashed*. Sarà interessante vedere quali differenze sussisteranno nella versione giapponese che uscirà a marzo 2009; confidiamo in una maggior presenza di stage diurni

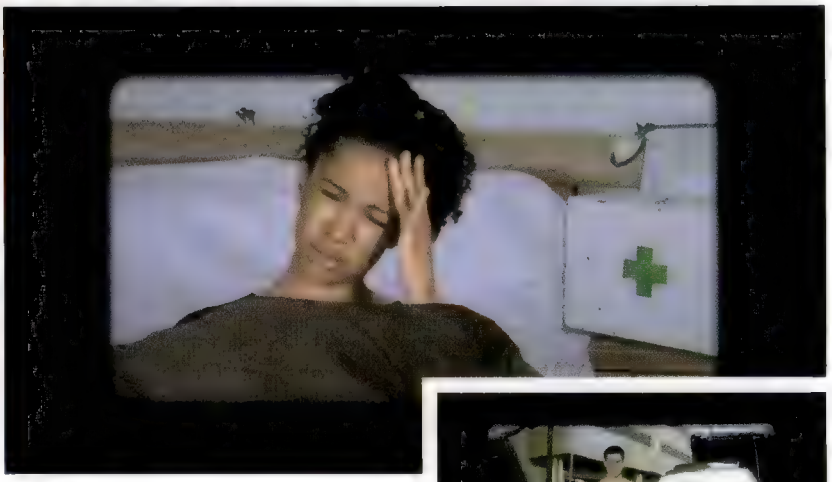
"Quando hai giocato a *Sonic The Hedgehog*, tutto il resto sembra più lento", recitavano le pubblicità dell'originale. Una frase altrettanto valida per *Sonic Unleashed*

Porcospini lenti

I mondi centrali di *Sonic Unleashed* sono pieni di persone e hanno anche alcuni negozi. Da qui si accede poi ad altri mondi centrali da cui potrete finalmente arrivare ai livelli. Di tanto in tanto si dovrà inoltre entrare in un laboratorio per parlare a qualcuno per sbloccare nuove aree, prima di recarvisi e aprire personalmente i livelli effettivi. Quando tutto quello che si vorrebbe fare è premere un pulsante e passare all'azione, tutto ciò comincia a stancare. Abbiamo contato nove diverse schermate di caricamento per passare da un livello all'altro. E dire che Sonic dovrebbe essere famoso per la sua velocità.



Se *You're in the Movies* non fosse dovuto essere necessariamente un gioco per famiglie, avrebbe avuto un potenziale ben più ampio. Si sarebbe potuto provare a inserire materiali più maturi e magari film slasher



La nostra prima regia, The Gimp Vs The Wrestler, era un capolavoro di elisione, che abbandonava la narrazione della trama a favore di esplosioni e combattimenti. Terminava comunque su una nota triste, con l'annegamento del wrestler

YOU'RE IN THE MOVIES

FORMATO: 360 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: MICROSOFT GAME STUDIOS
SVILUPPO: ZOË MODE PEGI: 3+

Dove diavolo è il mio latte macchiato?

Nel gioco è presente un'eccellente modalità Regia, sfortunatamente da sbloccare. Ognuno dei film presenti nel gioco viene diviso in 20 scene, da scegliere e mischiare a propria discrezione, aggiungendo dialoghi ed effetti sonori con l'ausilio dell'headset. L'interfaccia è alquanto intuitiva e, con oltre 600 scene tra cui scegliere, c'è il potenziale per creare qualcosa di davvero originale. L'unico punto negativo è l'assenza di un'opzione per condividere il montaggio tramite Xbox Live. Considerando quello che i fan più appassionati sono riusciti a fare con la modalità video di *SingStar*, si tratta certamente di un'occasione sprecata.

Volendo essere riduttivi, i videogiochi si basano tutti su emozioni vissute di riflesso: essere un marine spaziale, guidare un'auto da rally, salvare una principessa. *You're in the Movies* pare di conseguenza quasi inevitabile, ed è il primo esponente di una nicchia che in futuro potrebbe diventare onnipresente quanto i giochi musicali oggi.

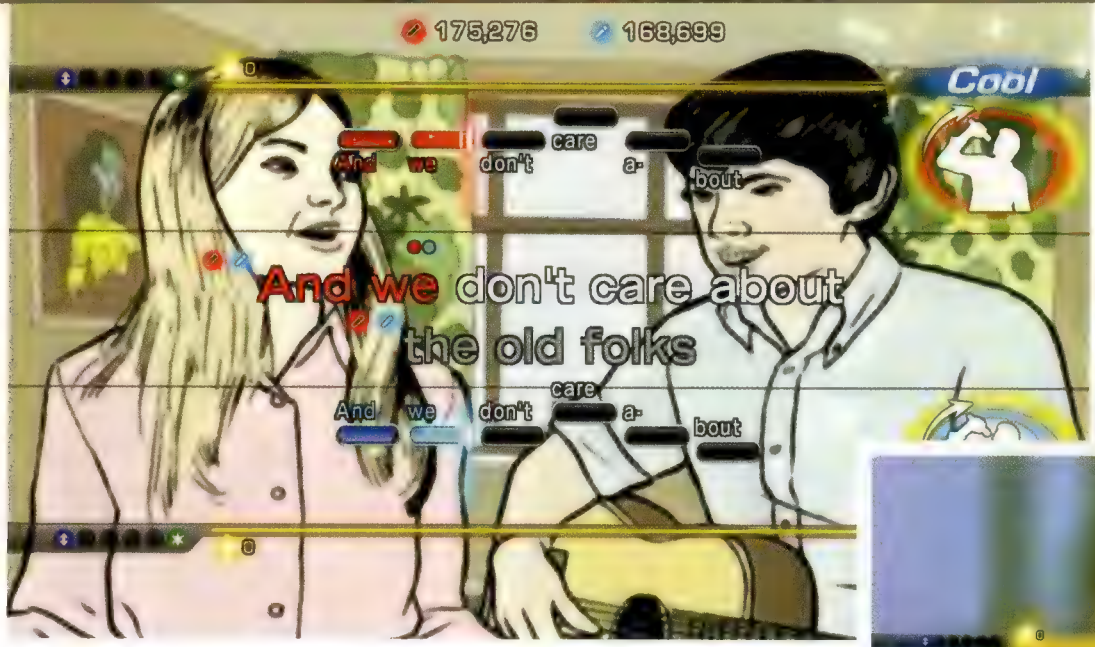
Il concept è piuttosto semplice: quattro amici si collocano a turno davanti alla videocamera, cimentandosi in diversi minigiochi e registrando quelli che diverranno gli spezzoni di un breve trailer cinematografico. Funziona? Più o meno. La tecnologia utilizzata da Zoë Mode tende però a sacrificare spavaldamente la pulizia grafica a favore della funzionalità: il gioco, dunque, non è in grado di distinguere tra la persona e lo sfondo senza circondare la figura di un alone granuloso permanente. Sistemare la stanza per le riprese è quasi essenziale, una pretesa difficilmente ragionevole per un gioco tanto votato al pubblico di massa. Esistono ovviamente condizioni ottimali per minimizzare il problema, ma quanti salotti sono dotati di sfondi blu monocromi come gli studi di registrazione?

Se la tecnologia non è spettacolare, raggiunge comunque lo scopo. I minigiochi hanno per la gran parte un certo carisma, aiutato da una voce fuori campo dall'intonazione nasale e ironica a metà tra Woody Allen e Joe Pesci. Che stiate fuggendo da un toro inferocito, picchiando dei tamburi per far ballare una scimmia o schiacciando vespe a un pic-nic, la presentazione è sempre sgargiante, colorata e semplice da comprendere. Le gare di corsa sono però troppe e, molto spesso, lo stesso minigioco verrà riproposto più e più volte. Ma *You're in the Movies* non è stato concepito per essere giocato in singolo, ossessivamente, quanto per riempire le noiose serate infrasettimanali divertendosi in gruppo, e il difetto non arriva dunque a rovinare il gioco.

I quattro round di ogni partita vedono i giocatori cimentarsi in varie combinazioni e amalgamano bene i vari elementi, ma il flusso del gioco è ben lungi dall'essere privo di intoppi, tra voci campionate che s'interrompono e vagonate di schermi di caricamento. Una transizione più indolore migliorerebbe di molto la situazione.

Dopo aver imbarazzato voi stessi arriva il momento di vedere il frutto del duro lavoro svolto. Sul disco sono presenti ben 30 trailer e, pur non essendo le sceneggiature particolarmente brillanti, vedere le vostre azioni traslate nei vari scenari riesce sempre a strappare una risata. Permane qualche incongruenza tra le proprie pose e l'azione del personaggio nei minigiochi, ma la natura veloce e libera del gioco è parte del suo fascino. Dopotutto è molto più divertente vedere due amici fingere di prendersi a pugni che impegnarsi per riprodurre un combattimento realistico. La lunghezza dei trailer è di poco più di un minuto, ma ogni secondo in più avrebbe rischiato di aggiungere inutili rischi e noia alla competizione.

You're in the Movies è goffo e non ben rifinito ma è semplice, divertente e soprattutto dissimile da qualunque gioco con telecamera sul mercato. Le atmosfere glamour hollywoodiane sono ben rese e il materiale a disposizione è più che sufficiente a intrattenere il pubblico cui è rivolto. Non sarà forse un gran gioco, ma si tratta esattamente del tipo di software di cui la 'nuova esperienza Xbox' ha bisogno. **[6]**



Non è frequente che un gioco v'implori di smettere di giocare (sopra). I tre minigiochi sono troppo indulgenti, ma riuscire ad attivare lo Star Stream in contemporanea col proprio compagno in Kiss è esilarante e riporta alla mente (come troppo di rado avviene in *Lips*) il retaggio di iNiS. La modalità online di *Lips* impallidisce però davanti a *SingStar*

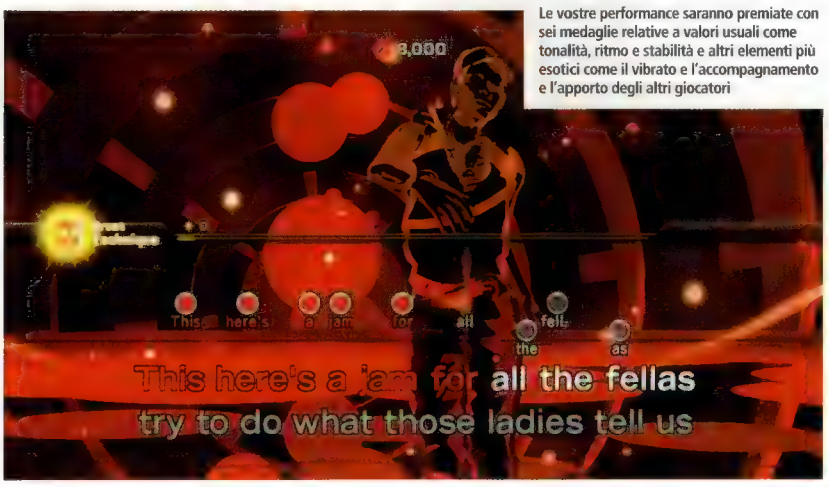
Per tutti coloro che vedono *Lips* unicamente come il tentativo di Microsoft di plagiare uno dei più grandi successi di Sony: avete ragione, ma solo parzialmente. Il gioco, di base, è indubbiamente quasi identico a *SingStar*, pur riuscendo a distinguersi dai canoni del genere. Per vincere occorre ancora far punti seguendo il ritmo delle canzoni: la differenza sta nella rilettura del karaoke che tenta di dare. *SingStar* guarda al karaoke e gli costruisce attorno un videogioco, *Lips* invece prende di peso la formula del passatempo canoro, compresa la sfera che salta sulle parole a tempo. Manca però il livello di sfida del gioco Sony. In *Lips* è impossibile ottenere una cattiva performance: basta soffiare nel microfono per totalizzare migliaia di punti.

Nonostante ciò non sembri molto ispirato, *Lips* compensa cercando di spostare l'attenzione dal gioco alla stanza e incoraggiandovi, da novelli showman, a intrattenere il vostro pubblico. A impreziosire il gameplay è lo Star Stream, versione canora dello Star Power di *Guitar Hero*. L'accelerometro presente nel microfono legge le pose eseguite secondo le richieste, ed è possibile divertirsi ad abbellire le performance con un tamburello digitale controllato dallo scuotimento del microfono. I giocatori che utilizzeranno il pad potranno invece accompagnarvi con applausi, bongo, campanelli e raggi laser. Nonostante la vaghezza del suo lato competitivo, *Lips* risulta un buon party game, raggiungendo la sua essenza ultima nella modalità Jukebox. Scegliendo delle canzoni da una playlist sarà infatti possibile cantarle e accompagnarle muovendo il microfono o utilizzando il joypad. Il tutto è supportato dalla facoltà di cantare sui propri MP3 [vedi box], che pur essendo privi di parole vengono incomprensibilmente soggetti al calcolo del punteggio.

Il gioco crolla però quando si inizia a parlare della sua continuità. *SingStar* non aveva tempi morti tra la selezione della canzone e il gioco, *Lips* sì. Vi si richiede infatti di scegliere non solo la traccia audio, ma anche tipo di gioco e video preferiti. Domande pertinenti, certo, ma che di sicuro affliggono l'immediatezza del gameplay. Il che non sarebbe nemmeno così negativo se queste scelte fossero di una qualche utilità. Purtroppo non è così. I minigiochi sono effimeri e troppo semplicistici, mentre i video alternativi sono troppo poco caratterizzati per competere con gli originali. Questo eccezion fatta per il video personalizzato di Ring of Fire, un cartoon che indulge in atmosfere à la *Ouendan* e in cui due enormi cobra si contendono un enorme gelato che si scioglie al calore dell'Inferno.

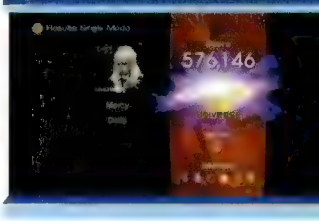
Queste rare stranezze sono però nettamente in contrasto con l'identità che il gioco sembra tanto ansioso d'imporsi in altre sedi, riaffermata dall'emblematico utilizzo di Young Folks di Peter Bjorn and John in un video introduttivo che mira a mostrare come ci si possa divertire con *Lips* in un clima trendy e giovanile. Subito dopo, parte il disinvolto tema del menu iniziale e la tracklist di 40 tracce si mostra evidentemente calibrata per coprire le basi, ma facilmente verrà ben presto a noia a molti.

SingStar riesce, restando perfettamente cosciente della propria essenza, a non snaturarsi e ad esercitare sul pubblico un carisma davvero enorme. È senza dubbio il gioco migliore dei due, ma è difficile incolpare *Lips* per aver tentato qualcosa di diverso, anche se di poco. **[6]**



Le vostre performance saranno premiate con sei medaglie relative a valori usuali come tonalità, ritmo e stabilità e altri elementi più esotici come il vibrato e l'accompagnamento e l'apporto degli altri giocatori

MP3 per tutti



Tramite un'opzione del gioco è possibile importare in *Lips* le proprie tracce da un PC connesso in Rete o da supporti rimovibili come i vecchi modelli di iPod (durante la nostra prova, non troppo approfondita, non siamo riusciti a far riconoscere un iPod Touch, ma un 5G Classico e un 1G Nano funzionano a perfezione). È un'ottima idea trasformare *Lips* in un jukebox virtuale che consenta di sfruttare tutte le possibilità offerte dalla propria collezione musicale, anche se nella pratica è seccante dover importare tutte le tracce una alla volta. Il sistema, inoltre, non riesce a render chiara la necessità di aver sempre connesso il supporto originale, in quanto i file non vengono copiati sull'HD.

A dispetto di tutte le luci intermittenti presenti sui microfoni di *Lips*, essi sono pressoché imperscrutabili quando si tratta di associarli alla propria console. Non vengono infatti rilevati allo stesso modo dei pad

Tenere il ritmo è più facile in *Patapon 2* grazie al tempismo più generoso e a un indicatore d'allerta che avvisa quando si stanno per perdere le battute

PATAPON 2: DON CHAKA

FORMATO: PSP USCITA: DISPONIBILE (JP), TBA (USA, EUR)
PUBLISHER: SCEJ SVILUPPO: INTERNO PEGI: TBA

Potrebbe non sembrare, ma *Patapon 2* si basa pesantemente sul grinding. A volte ci si troverà a un punto morto, e l'unica soluzione sarà allenare l'esercito andando a caccia per un po' e sconfiggendo i vecchi boss

Multipon

Patapon 2 introduce una modalità multiplayer in cui si devono far schiudere le uova trovate in singolo. È un'aggiunta piuttosto leggera, che serve a sbloccare nuovi oggetti per i partecipanti e a sfoggiare le trascurate funzioni di condivisione della PSP. I quattro eroi Patapon (ripartiti tra umani e IA) vagano in fila fino al luogo dove si schiudono le uova, spesso dopo aver sconfitto un mostro, e qui devono cantare in coro per farle aprire. Tutto dipende dai giocatori, che cantano insieme ognuno tenendo le sue battute in sincrono (non potrebbe essere altrimenti), ma sembra un lavoro un po' troppo faticoso per delle ricompense tutto sommato piccole.

È normale provare un senso di déjà vu giocando un sequel, specie se l'originale è unico come *Patapon*. Quel che è raro, invece, è che questa sensazione duri per le prime ore e poi si ripresenti regolarmente per il resto del gioco, fino a definirlo per intero. Nonostante tutto, *Patapon 2* ha almeno un pregio, anche se ambiguo: ricordare la bontà dell'idea alla base del primo gioco.

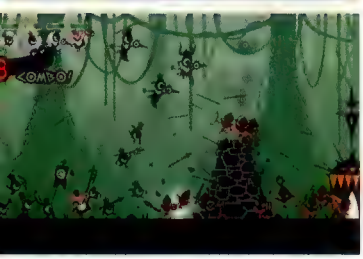
Si controlla un esercito di creaturine monoculari, tenendo il ritmo con i tasti frontali. I soldati rispondono alle istruzioni (avanza, attacca, difendi, scappa) ripetendo una cantilena, e se ne inizia un'altra quando hanno finito. La leggera pausa tra il comando e l'azione dei Patapon all'inizio è strana, ma ben presto gioca un ruolo fondamentale nella strategia. Era così un anno fa ed è così adesso.

Anche il design dei livelli segue la vecchia ricetta. Tornano gli ostili Dodonga (con una nuova variante di ghiaccio). C'è un livello dove si potrà evitare la morte solo con un incantesimo della pioggia. In un altro è impossibile vincere la prima volta, finché non si tornerà trionfanti con una catapulta. In un altro ancora si imparerà a non far niente, dopo che le azioni frettolose avranno condotto solo alla sconfitta. E ognuno di questi esempi c'era già nel primo gioco.

Patapon 2 ha delle nuove caratteristiche, come l'Eroe Patapon, un Patapon rinforzato dotato di attacco speciale. Questi fungono in sostanza da arieti, uno strumento pensato per attraversare senza problemi dei livelli che altrimenti avrebbero richiesto tattiche più sottili. Le altre aggiunte non sono altrettanto decisive: tre nuovi tipi di Patapon, nuovi Patapon rari ('Rarepon'), un paio di nuovi minigiochi, una modalità multiplayer sottotono [vedi box] e alcuni nuovi materiali da usare nel rinnovato sistema di livelli. L'aumento di livello è flessibile e dà pieno controllo sul tipo di Patapon da cui sarà composto l'esercito, ma è anche reso ampiamente inutile dal fatto che si può costruire con facilità un team d'assalto di Tree Rarepon, che in numero sufficiente potranno immobilizzare i nemici all'infinito rendendo i livelli una passeggiata.

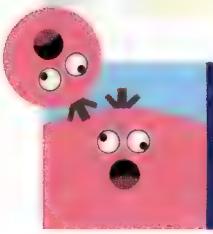
Patapon 2 ha comunque dei momenti dove il suo stile e la sua suggestività minacciano di stregare nuovamente il giocatore, ma sono più difficili da raggiungere rispetto al suo predecessore e troppi traggono ispirazione da esso. I nuovi boss, ad esempio, hanno un aspetto superbo ma richiedono esattamente le stesse tattiche del primo per essere sconfitti. Ancora peggio, alcuni difetti sono stati accentuati: nonostante l'opzione per scegliere se usare le cuffie o gli speaker della PSP, la musica di sottofondo in alcuni stage è completamente fuori sincrono con le battute necessarie per controllare i Patapon. Questo da solo basta a rendere la principale caratteristica del gioco un'esperienza frustrante, anche se per breve tempo, e se la prima volta è perdonabile dalla seconda comincia a non esserlo più.

Tutto questo contribuisce a formare un sequel senza ambizioni. Cinico non è una parola a cui si vorrebbe associare *Patapon*, ma la verità è forse ancora più dura. *Patapon 2* segue un concept di gioco già realizzato una volta, dove la freschezza delle meccaniche, le idee e la grafica rendevano la maggior parte dei difetti sopportabile. Scegliere di continuare su quella strada senza innovazioni serie significa che, a distanza di un anno, *Patapon 2* aveva una missione impossibile da compiere. Piuttosto che affrontarla con classe, ne esce con le ossa rotte. **[5]**



Il Toripon è uno dei nuovi Patapon, un lanciere a dorso d'uccello che scaglia tre colpi nella modalità Fever; quest'ultima si attiva molto più in fretta che nello scorso gioco

La schermata di caricamento mostra un Mui Mui che scava un tunnel da sinistra verso destra. Procede sempre di più andando avanti nel gioco e troverà oggetti per la casa Mui Mui, un ennesimo tocco di classe



LOCOROCO 2

FORMATO: PSP USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: SCE
SVILUPPO: INTERNO PEGI: 3+

È un errore comune pensare che le cose grasse siano anche allegre, ma l'inarrestabile paciosità dei LocoRoco non intende correggerlo. È impossibile giocare a *LocoRoco 2* senza sorridere, cantare a tempo e ridere. È uno dei software più gioiosi che siano mai stati creati, sempre alla ricerca di nuovi motivetti, ninnoli e trucchetti da regalare al giocatore con il solo scopo di divertirlo. Per *LocoRoco*, nulla è più importante del puro divertimento.

Lo stile della grafica è eccezionale quanto quello del primo gioco: rotonde superfici colorate prive di texture si insinuano in ogni millimetro dello schermo PSP, andando a riempire quella collezione di bizzarre creature e invenzioni che caratterizza il mondo di *LocoRoco*. Ovviamente tutto è completamente fuori di testa: mentre si combattono api infuriate, si tirano giù scimmiette dagli alberi e si raccolgono noci Yummy, viene alla luce il valore dello stralunato humour di *LocoRoco 2*. La frasetta d'introduzione a ogni nuovo stage dovrebbe renderlo ulteriormente chiaro.

I livelli sono vari e pieni di sorprese e novità, la migliore delle quali è la possibilità di entrare in alcuni oggetti come palle e mattoni e usarli come un mezzo di trasporto improvvisato per rompere barriere o attraversare alcune sezioni. Ogni ambientazione ha un proprio tema e le più belle, tra cui un brillante livello acquatico (con tanto di nave dei pirati sommersa) e un viaggio in una pancia (il cui possessore si alza in piedi inclinando il livello) come nel primo gioco, usano al meglio le abilità degli sfuggenti LocoRoco.

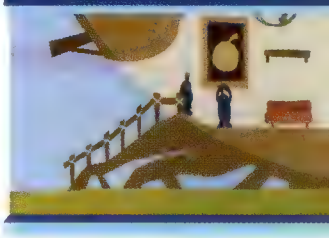
Altre novità vedono i LocoRoco cantare in un minigioco musicale piuttosto semplice ma più ipnotico del previsto grazie alla sua irresistibile musica. Ancora una volta un ispirato team audio mixa con successo le lisergiche musiche di sottofondo a canti gioiosi e bassi tribali. Anche se sono necessarie le cuffie per goderne appieno, il risultato è splendido, migliorato ancora dal fatto che certi passaggi della colonna sonora vengono remixati per accordarsi al colore del LocoRoco che si controlla.

Ma non tutto è rose e fiori, e i momenti di design più deboli di *LocoRoco 2* spesso derivano proprio dal suo stesso fascino. Il traballante corpo di budino dei LocoRoco non si presta al platform di precisione e quindi, come nel primo gioco, la scelta di aumentare la sfida collocando i frutti in luoghi che richiedono salti quasi perfetti al pixel è frustrante. Le ambientazioni sono inoltre perlopiù unidirezionali, il che significa che per tornare indietro bisogna spesso riavviare il livello. Non si sentirà mai il bisogno di lanciare la PSP dalla finestra, ma è chiaro che certi giochi funzionano meglio come esperienza che come sfida collezionistica.

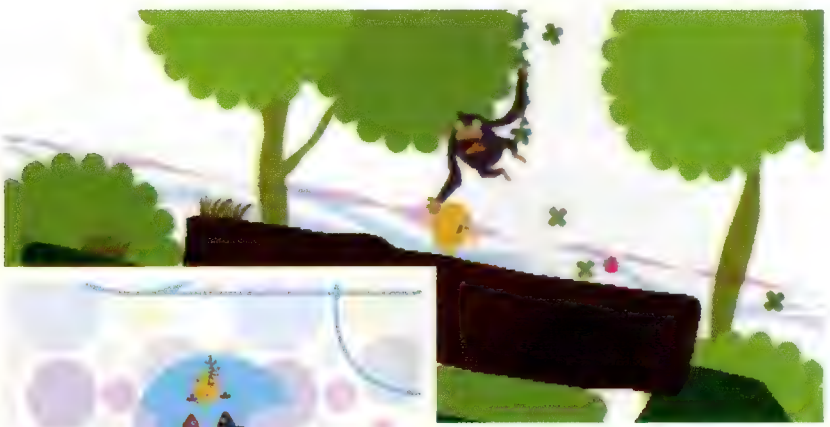
Per questo motivo è ancora più difficile difendere quei momenti dove *LocoRoco 2* decide di essere una semplice giostra, lasciando il giocatore a girarsi i pollici mentre le piccole palline sfrecciano spensierate attraverso una delle tante correnti d'aria e budelli. Queste sezioni hanno un aspetto grandioso e c'è una grande originalità nei gadget, nei pistoni e nei giocattoli che fiondano i LocoRoco. Sono anche piuttosto frequenti, ma limitarle un po' avrebbe giovato all'economia di gioco.

LocoRoco 2 migliora il predecessore ma ne conserva gli stessi problemi, le uniche cose che davvero non andavano in *LocoRoco*. Anche se questo sequel è certamente più raffinato, non costituisce una grande evoluzione per la serie. Allo stesso modo, c'è solo un altro gioco peculiare e riconoscibile quanto *LocoRoco 2*, quindi se qualcuno avesse perso l'appuntamento la scorsa volta, questo potrebbe essere il momento di cogliere l'occasione. **[7]**

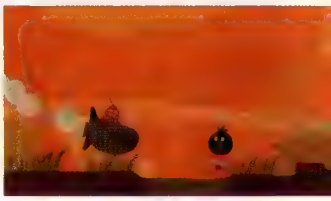
Casa dolce casa



La casa Mui Mui è un passatempo inserito nella mappa del mondo. Gli oggetti raccolti nei livelli possono essere trasformati in mobili, stanze aggiuntive e altri abbellimenti vari. A seconda di quanto è ben tenuta la propria casa Mui Mui, un maggior numero di Mui Mui vi si stabilirà; giocherellare e aggiungere oggetti solo per vedere come li useranno diventerà un must dopo ogni livello. Preso a sé è poca cosa, più un giocattolo che altro, ma nel complesso aggiunge moltissimo al fascino del gioco.



I Moja sono tornati, assieme alla loro terribile abilità di strappare i LocoRoco dal corpo principale e mangiarli, anche se i nemici sono un inconveniente perlopiù temporaneo



I corpi dei LocoRoco sono più gommosi che in passato, e scivolano elegantemente tra i vari scivoli e getti d'aria nei livelli, ridacchiando tra loro. Delude un po' che queste animazioni non abbiano molto a che fare con il movimento vero e proprio

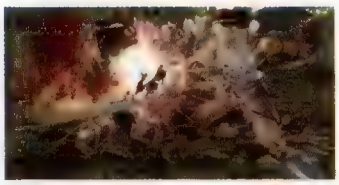
RISE OF THE ARGONAUTS

FORMATO: 360, PC, PS3 (VERSIONE PROVATA)
USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: CODEMASTERS
SVILUPPO: LIQUID ENTERTAINMENT STUDIO PEGI: 18+

Dispiace sempre un po' dover stroncare una nuova proprietà intellettuale, specie se, come in questo caso, basata sui pilastri della cultura classica. Fatto sta, però, che *Rise of the Argonauts*, gioco a lungo atteso e dallo sviluppo travagliato, è davvero imbarazzante. Il titolo Codemasters è un action game molto semplice e diretto che tenta di integrare nel suo schema di gioco un modello più avventuroso, a tratti quasi da GdR *for dummies*. Dimenticate ogni tipo di statistica o sottigliezza ruolistica: il gioco si riduce in esplorazioni di ambienti più o meno vasti (rese intollerabilmente scomode dalla mancanza di una mappa su schermo), combattimenti contro orde di creature ostili e interminabili, noiosissimi dialoghi, resi insopportabili dalla staticità dei personaggi e dalle voci italiane stranamente sibilanti. Nel corso delle conversazioni, potrete scegliere come rispondere (parliamo di stati d'animo o scelte di atteggiamento, non di frasi specifiche), ma tutto è sostanzialmente inutile, poiché il gioco non cambierà di una virgola o quasi in base a ciò che farete dire a Giasone.

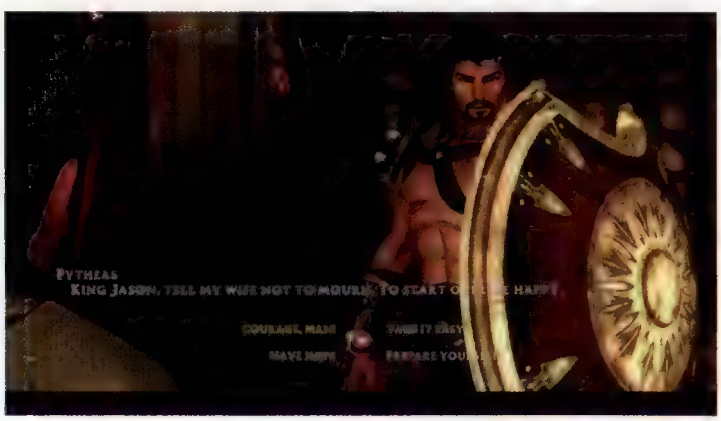
Quanto al combattimento, questo è ripetitivo, tatticamente molto povero (bastano le mosse base per cavarsela in ogni situazione) e quasi mai soddisfacente. Spesso avrete alleati illustri dalla vostra (inizialmente Ercole, poi Achille e altri), ma su di essi non avrete alcun tipo di controllo: si limiteranno a vagare e combattere, aggiungendo ben poco al gameplay. Tutti gli upgrade cui accederete, per giunta, sono abbastanza inutili, vanificando un altro potenziale punto di forza del gioco.

Dove *Rise of the Argonauts* cade veramente, però, è nel comparto tecnico,



Non basta un po' di sangue e un libro di epica per fare *God of War*. Questo gioco, purtroppo, ne è la prova definitiva

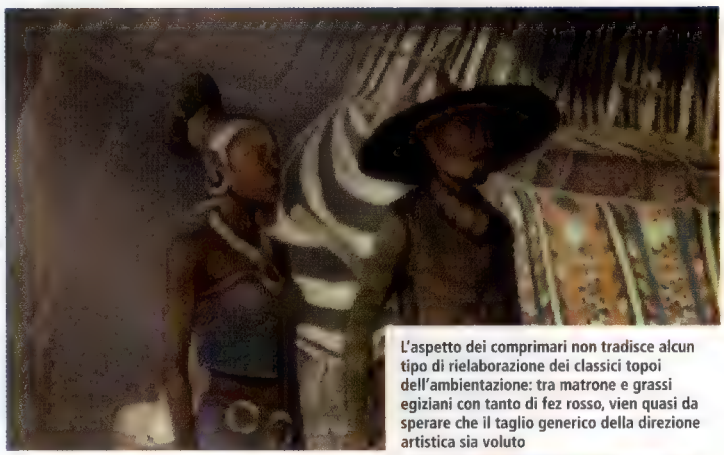
semplicemente imperdonabile. Questo non può essere un gioco di ultima generazione: lo stesso *God of War* per PS2, da cui Codemasters ha attinto fin troppo (il gore di certe mosse finali, l'approccio a certi combattimenti, il setting stesso), fa a fette *Rise of the Argonauts*. Modelli spigolosi e scarni, texture slavate e piatte, muri invisibili ovunque senza alcun motivo, animazioni spesso involontariamente umoristiche (guardate Giasone che fa le scale in discesa), crolli del frame rate ingiustificati, nemici morti che restano sospesi in aria... dobbiamo veramente continuare? Dobbiamo parlare dell'IA inesistente, dei nemici con pattern di comportamento quasi sempre uguali, della pessima regia, dell'invasività delle noiosissime sequenze narrative non interattive che spezzano continuamente l'azione? Non crediamo che occorra. *Rise of the Argonauts*, in definitiva, rimane un gioco molto breve, poco intenso e, soprattutto, mal sviluppato. Una vera occasione sprecata. **[4]**



In quest'immagine potete vedere come avvengono le scelte di dialogo (stile *Mass Effect*). Il gioco che trovate nei negozi è interamente localizzato in italiano

LAST KING OF AFRICA

FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: FOCUS HOME INTERACTIVE
SVILUPPO: WHITE BIRDS PRODUCTIONS PEGI: 7+



L'aspetto dei comprimari non tradisce alcun tipo di rielaborazione dei classici topoi dell'ambientazione: tra matrone e grassi egiziani con tanto di fez rosso, vien quasi da sperare che il taglio generico della direzione artistica sia voluto

Una domanda sorge spontanea sin dalle prime battute di *Last King of Africa*: perché un autore con una formazione fumettistica lascia che i giochi ricavati dai suoi design vengano pesantemente inficiati dall'aspetto stilistico sottozero di menu e personaggi? La risposta è forse da ricercarsi nello scarso budget solitamente a disposizione di tali progetti, ma valori di produzione medio-bassi da soli non giustificano una tale trascuratezza tecnica.

Sfortunatamente, suggestivo filmato di apertura e ambientazione generale a parte, anche il resto del gioco risulta afflitto da numerosi e consistenti problemi che minano quanto di buono è comunque presente a sprazzi. La protagonista, ribattezzata Ann a seguito della classica amnesia causata da un incidente aereo, si muove in un harem nordafricano (e successivamente in altre locazioni tipiche) per mezzo di uno stilo il cui funzionamento resta perlopiù avvolto nel mistero, dal momento che può spostarla in direzione del punto in cui lo

si tiene premuto sullo schermo come in quella diametralmente opposta senza apparente motivo. Orientarsi nelle locazioni è un'utopia, un sogno reso irraggiungibile dalla totale arbitrarietà nella connessione tra le schermate fisse, mentre utilizzare gli oggetti ed esaminare parti dello scenario produce un quantitativo d'informazioni talmente scarso e talmente mal veicolato (una volta parlato di un argomento con un personaggio non è più possibile rivedere la conversazione) che l'unico indizio di star giocando un'avventura grafica sarà, oltre al sistema di controllo, la continua e incoerente necessità di trovare chiavi da scambiare con regali o favori. Credevamo, onestamente, che il genere fosse ormai pronto a scavalcare certi logori schemi risolutivi, se non altro quando gli stessi non hanno alcuna ragion d'essere all'interno del mondo in cui sono posti.

I punti positivi, come la piacevolezza di alcuni enigmi, vengono così totalmente oscurati dalla gran parte dello svolgimento, che scorre perlopiù nella noia e nel rimpianto di ciò che, con un pizzico d'impegno in più, il team di sviluppo al lavoro con Benoît Sokal avrebbe potuto produrre dal suo notevole materiale sorgente. **[5]**

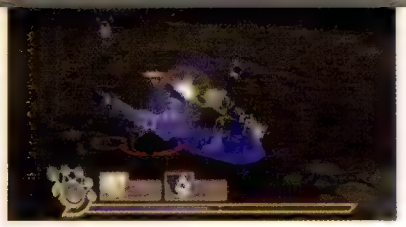
Leggere una seconda volta diari o le classiche istruzioni per distillare filtri richiede di uscire dalla schermata di osservazione e di toccare nuovamente il punto sensibile. Una macchinosità inutile

il punto di RIFERIMENTO per tutti gli APPASSIONATI del mondo PLAYSTATION

Sprea ITALY

Chiedila subito al tuo edicolante!

La storia ha inizio dopo la fine del primo *Symphonia*, con il timido Emil che assiste alla distruzione del suo villaggio per mano di Lloyd, eroe del primo gioco



Le vecchie conoscenze si uniranno alle battaglie solo temporaneamente e per esigenze di trama. In quanto ospiti non possono fare esperienza né aumentare di livello

TALES OF SYMPHONIA: DAWN OF THE NEW WORLD

FORMATO: Wii USCITA: DISPONIBILE (USA, JP), 6 FEBBRAIO (PAL)
PUBLISHER: BANDAI NAMCO SVILUPPO: NAMCO TALES STUDIO
PEGI: TBA

Il Flex Range Element Enhanced Linear Motion Battle System assegna degli elementi al campo di battaglia, alle abilità e ai mostri, influenzando di conseguenza gli attacchi

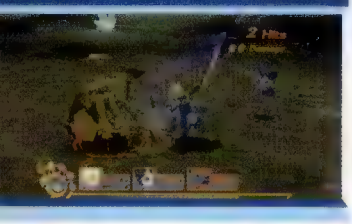
La serie *Tales* sta celebrando il suo decimo anniversario, ma la decisione di Namco di pubblicare questo capitolo celebrativo su Wii avrà senza dubbio fatto inarcare il sopracciglio ai puristi del fandom. Sulla carta, *Tales* e la console di Nintendo non potrebbero essere meno compatibili: il Wii celebra l'innovazione, mentre *Tales* resiste strenuamente al progresso. Ma si può dire che condividano una caratteristica: la libertà, che sia nell'esplorazione aperta di mondi fantasy o nel presentare idee attempate da una prospettiva più fresca. Se fossero state apportate delle modifiche seguendo questa linea di pensiero, avrebbe giovato miracolosamente a *Dawn of the New World*, ma purtroppo non è andata così e il risultato finale è riuscito solo a metà.

I combattimenti della serie, senza dubbio l'esempio di battaglie in tempo reale meglio realizzato del genere, ricordano la serie di *Smash Bros*, e la storia supporta con efficacia il suo cast iconico con dialoghi ben scritti che sviluppano i personaggi. Personaggi che, per quanto riguarda le nuove entrate, iniziano con una caratterizzazione sottotono, tipicamente rientrante nei classici stereotipi dei protagonisti adolescenti. Procedendo nel gioco, tuttavia, riescono ad acquistare una dignità persino superiore a quella dei vecchi protagonisti, guadagnandosi largamente il loro posto nel cast. Per quanto riguarda i personaggi del precedente *Symphonia* invece, la loro presenza è gradita e seppur non ad ampio respiro (cosa che avrebbe potuto togliere spazio ai nuovi personaggi introdotti) ricopre un ruolo più importante di un semplice cammeo. Forse alla sua storia mancherà il taglio emozionale di saghe più cupe, ma l'intreccio è complesso e ha fascino da vendere. Ci sono molti elementi ridondanti che affaticano il ritmo della sceneggiatura, ma allo stesso tempo questa riesce ad assestare dei momenti di grande impatto emotivo.

Il difetto principale del gioco, però, è nella sua mancanza di ambizioni. Mentre la maggior parte dei giochi di ruolo giapponesi fa di tutto per creare dei regni estesi e credibili, la mappa del mondo che dovrebbe rivestire un'importanza cruciale è qui ridotta a una serie di luoghi connessi tra loro che appaiono solo quando lo decide la trama. Tutti gli espedienti che il gioco avrebbe potuto impiegare per nascondere la sua scarna linearità sono stati accuratamente evitati, mentre sono state messe in risalto le indicazioni per far proseguire il giocatore.

Namco non ha tentato di adattare il gioco ai suoi possibili acquirenti, né a chi cerca di tanto in tanto le emozioni né ai fan irriducibili dei giochi di ruolo. Il risultato è un gioco che nel complesso divertirà entrambi, ma alla fine lascerà i giocatori insoddisfatti e desiderosi di provare qualcosa di più. Per capirlo a fondo e apprezzarlo va necessariamente preso per quello che è. È chiaro che non può essere messo sullo stesso piano di *Vesperia*, penultimo capitolo della serie che è riuscito ad elevarla mantenendo intatti i suoi tratti tipici. *Dawn of the New World* va collocato in una diversa nicchia, perché non si tratta di un capitolo regolare quanto del seguito/side-story di un capitolo della serie uscito nel 2004, a cui molti altri sono succeduti fino ad arrivare allo stadio evolutivo attuale. *Dawn of the New World* è quindi indirizzato prevalentemente ai fan e, ancor più nello specifico, ai fan di *Symphonia*. Sotto tale luce non risulta fallimentare, ma si spera che questa controversa scelta di forma e di formato spiani la strada per qualcosa di meglio. **[6]**

Acchiappali tutti



Il potere di Ratatosk dà a Emil la possibilità di stringere alleanze con i mostri che andrà ad affrontare. I personaggi umani controllabili a tutti gli effetti sono in definitiva solo due, quindi in battaglia bisognerà perlopiù fare affidamento sui mostri. Una delle principali attrattive del gioco è proprio collezionarli e farli aumentare di livello; sebbene non siano fondamentali per portare a termine l'avventura, si riveleranno un aiuto indispensabile quando si dovranno affrontare gli scontri più difficili e i dungeon aggiuntivi. Si possono evolvere in creature più forti e possono anche essere equipaggiati con alcuni accessori.

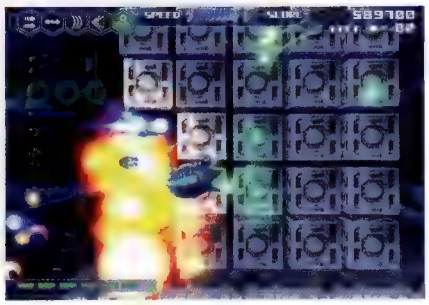
THUNDER FORCE VI

FORMATO: PS2 USCITA: DISPONIBILE GIÀ TBA (USA, PAL) PUBLISHER: SEGA
SVILUPPO: INTERNO PEGI: TBA

"Oggi i giochi sono troppo complessi e richiedono troppa concentrazione", ha detto il director di *Thunder Force VI* **Tez Okano** a proposito della sua creazione. "Nel creare *Thunder Force VI*, volevo riprodurre l'eccitazione dei vecchi shooter. Nessun bisogno di pensare o di farsi domande: solo sparare, sconfiggere le ondate di nemici e i boss e godersi la ricompensa della vittoria".

Thunder Force VI costituisce senz'altro un passo indietro all'interno del suo genere. Il franchise è stato affidato a uno dei suoi più ferventi appassionati all'interno dell'industria, un fan che già gli aveva tributato un sincero omaggio nella sua precedente opera di culto, *SGGG*, utilizzando all'interno di quest'ultimo del footage realizzato dall'ex team di sviluppo di *Thunder Force* per il sesto capitolo mai pubblicato. Mai, se non altro, fino a ora.

Le fondamenta del gioco corrispondono alle meccaniche introdotte da *Thunder Force II* quasi vent'anni or sono: un potente sparo in linea retta, un colpo combinato in avanti e di spalle e due satelliti orbitanti (CLAW) in grado di assorbire i proiettili più deboli. Sono inoltre disponibili armi aggiuntive da scegliere in una selezione circolare: tutte salgono alla ribalta o hanno modo di brillare, sia pure per un solo istante, nella breve vita del gioco (circa mezz'ora lungo sei stage, durata tipica di uno shooter tradizionale).



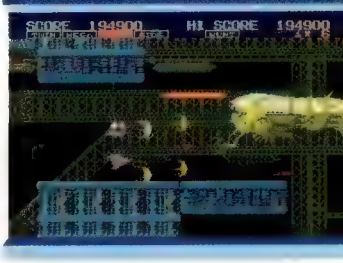
La navetta Fire Leo da *Thunder Force IV* fa qui la sua benvenuta ricomparsa, potenziata da alcune revisioni a livello di abilità delle armi. Presente una cospicua quantità d'altro materiale sbloccabile e di richiami e omaggi al passato della serie

Il segreto, negli sparatutto a scorrimento, sta tutto nella disposizione degli elementi sensibili in modo da stimolare l'interesse e spingere a ripetere l'esperienza più e più volte. E, fortunatamente, *Thunder Force VI* non manca quasi mai di cogliere il giusto posizionamento di ostacoli e nemici, mentre le capacità basilari della navetta si dimostrano sorprendentemente versatili. La carne da cannone si conta a migliaia di unità ed è rincarata da una varietà di miniboss che precedono il caposquadra alla fine di ciascun livello, spesso composto da tre o quattro forme diverse e dotato di attacchi onomasticamente adeguati alla loro potenza pirotecnica. Cosa ne direste di un 'Maiden Hopping Crush', o di un 'Death Proof Mega Tank Mode'? Se nessuno dei due dovesse stuzzicare la vostra fantasia, arriverebbe comunque in soccorso il memorabile 'Mysterious Crazy Death Beam'.

Gli eccessi di Engrish, d'inglese maccheronico in salsa giapponese, lungi dal rendere *Thunder Force VI* indecifrabile, lo lasciano perfettamente fruibile da tutti e abbellito dall'uso pittoresco della lingua. Ci ritroviamo con uno shooter vecchia scuola solido e graziato da una grande rigiocabilità, forte di elementi distintivi, rifiniture e idee che gl'impediscono di irrigidirsi sul mero conservatorismo. È il prodotto di una particolare filosofia: "Niente strani character design o sistemi sofisticati. Solo la pura gioia di sparare a ogni cosa". Missione compiuta, comandante Okano. **[7]**

Ottimi effetti visivi allietano lo sguardo a ogni livello. Particolarmente degni di nota sono le doppie e triple inversioni della direzione di scorrimento in un singolo minuto, i nemici che si tuffano verso lo schermo e i boss

Rombo di tuono



Shooter a scorrimento pubblicato nel 1983 per l'home computer Sharp X1, il *Thunder Force* originale era assai grezzo in confronto ai suoi successori: la conversione di *Thunder Force II* su Mega Drive nel 1989, seguita a breve distanza dalla terza e dalla quarta iterazione, valse alla serie la sua felice reputazione attuale. Il quinto capitolo fu uno dei primi titoli Saturn a far sfoggio delle capacità della macchina negli effetti complessi di scrolling 2D, pur non essendo ben accolto dai fan: di qui i consensi raccolti dalla decisione di tornare alle origini con il sesto gioco per PS2.

ROCK REVOLUTION

FORMATO: 360, PS3 (VERSIONE TESTATA)
USCITA: 27 MARZO PUBLISHER: KONAMI
SVILUPPO: ZOE MODE PEGI: TBA

Sarebbe facile liquidare *Rock Revolution* come l'ennesimo pretendente al trono di *Guitar Hero* e *Rock Band*, ma non bisogna dimenticare che fu Konami la prima a rendere popolare il genere con *GuitarFreaks* e *DrumMania*. Occorrerebbe quindi pensare a *Revolution* unicamente come a un tentativo di riprenderne il controllo. O forse no.

Rock Revolution ignora in modo esemplare l'evoluzione dei rhythm game negli ultimi anni, tanto che i suoi diretti rivali lo fanno sembrare una squallida copia di se stesso. La colpa di ciò non è da imputarsi alla mancanza di una chitarra e di un microfono su licenza apposita né alla pessima componente visiva, all'assenza di opzioni di customizzazione o ad una modalità studio che non riesce a intrattenere per più di dieci minuti.

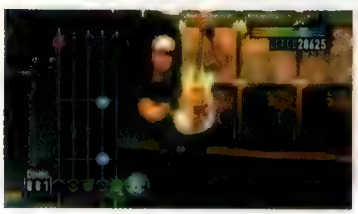
Il problema sta nel fatto che, tra 40 canzoni disponibili, appena due sono versioni originali e, delle 38 cover, le migliori sono già state utilizzate da *Rock Band* e *Guitar Hero*. Anche l'uso ingegnoso della prospettiva e le note ben definite, elementi introdotti sette anni fa da Harmonix conn *Frequency*, sono stati ignorati. Le note di *Revolution* scendono verticalmente e velocemente, rendendo difficile per il giocatore seguirne la successione persino ai livelli di difficoltà più bassi. Tra le percussioni c'è inoltre una traccia separata per la grancassa, il che rende tutto più complesso rispetto alla tradizionale linea utilizzata da *Rock Band*.

Una batteria a 7 non è ancora stata rilasciata e difficilmente lo sarà. C'è però un'opzione per utilizzare 4 basi più il pedale, in modo tale da rendere il gioco compatibile con le periferiche di *Guitar Hero* e *Rock Band*

Ma nemmeno l'interfaccia è il difetto peggiore. Anche a fronte di una buona esecuzione su qualunque strumento, la mappatura delle note semplicemente non risulta appagante o intuitiva. Nei casi peggiori, le sessioni con le percussioni somigliano a partite di 'acchiappa la talpa' piuttosto che a momenti essenziali per dar ritmo a una canzone.

Se paragonato ai suoi diretti concorrenti, *Rock Revolution* è imbarazzante per contenuti, presentazione e giocabilità, e va soltanto a intasare gli scaffali dei negozi, già saturi di titoli del genere. **[3]**

Nonostante la lista delle canzoni sembri ottima di primo acchito, a un'analisi più attenta è possibile 'apprezzare' la pessima qualità delle cover



SKATE IT

FORMATO: WII USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: EA SVILUPPO: INTERNO PEGI: 5+

Andate a rileggere la recensione di *Shaun White Snowboarding: Road Trip* e vedrete che è notevole per via dell'ottimo uso che fa della Balance Board, sfruttando in modo intelligente un sistema di controllo capace di rendere un gioco semplice ma tremendamente divertente da giocare. Il tutto era inoltre presentato con non poco carattere e fascino, al contrario di questo pseudo-seguito dello *Skate* per PS3 e 360.

Giudicandolo unicamente dal punto di vista dei controlli, si tratta di un titolo tanto complesso da risultare pressoché ingiocabile. Per far avanzare la tavola è necessario premere A, utilizzando il piede anteriore per girare a sinistra e quello posteriore per la destra, mentre le acrobazie vengono compiute premendo sulla tavola in diversi punti.

I problemi di questo schema di controlli sono però molteplici. Per accedere ai vari set di acrobazie occorre aprire una lista tramite una delle direzioni del D-pad e poi premere sulla tavola, ma il fatto che i vari trick si differenzino unicamente per la pressione esercitata rende la selezione alquanto arbitraria e difficoltosa oltre che goffa, involuta e confusionaria.

La maggioranza degli obiettivi, tutti molto più realistici rispetto alla serie di *Tony Hawk Pro Skater*, si concretizza in sequenze di trick designati che verranno ripresi dal vostro 'cameraman'

Nonostante appaiano scialbe e senz'anima, le ambientazioni sono ben pensate e costruite. Potrete anche cambiare alcuni degli oggetti

Al di là del sistema di controllo tramite Balance Board, quello via Remote e Nunchuk funziona meglio, pur essendo affetto dalla stessa imprecisione del primo. Difficilmente riuscirete a controllare appieno lo skateboard.

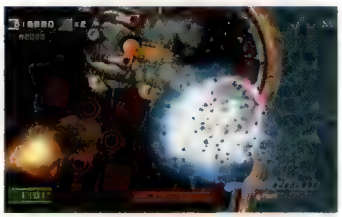
L'azione prende nuovamente piede a San Vanelona, ma, curiosamente, sarete gli unici skater in una smorta città popolata da texture piatte e melmose e verrete accompagnati nella vostra esplorazione unicamente da un irritante 'cameraman'. Aggiungendo a ciò una sequela di obiettivi esageratamente difficili che inibiscono la progressione del giocatore e una modalità multiplayer che permette solo il gioco a turni, c'è davvero troppo poco per gli appassionati di skate e per chiunque sia in cerca di un buon titolo sportivo. **[4]**

ASTRO TRIPPER

FORMATO: PC, PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: POMPOM GAMES SVILUPPO: INTERNO PEGI: 3+

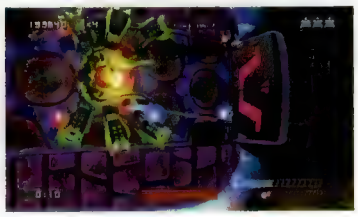
Essendo un remake restaurato dello sparatutto bidirezionale *Space Tripper*, uscito nel 2001, non stupisce che *Astro Tripper* possieda tutte le punitive caratteristiche di un gioco vecchio di anni: una modalità facile non così facile, tre vite con cui affrontare l'intero gioco e un gran numero di opportunità per morire ed essere rispediti all'inizio dell'avventura. È fortuito quindi che il design principale di *Space Tripper* rimanga solido come sempre, pur nella sua semplicità. La vostra nave può essere girata per sparare a destra o a sinistra e possiede due modalità di fuoco, una diretta e una a ventaglio. Entrambe possono essere potenziate nel corso del gioco, ma separatamente. Gli oggetti che raccoglierete andranno infatti a incrementare la potenza della modalità selezionata in quel momento. Divise in 4 gradi, sbloccabili in sequenza, sono disponibili 14 arene in cui combattere diverse ondate di nemici disposti progressivamente in base alla grandezza, il che crea nuove sfide basate sul loro ordine e su elementi ambientali quali colli di bottiglia e zone statiche.

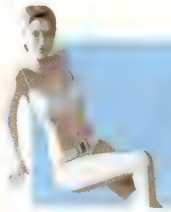
Si è portati a sospettare che questi livelli passerebbero fin troppo in fretta se PomPom non fosse stata tanto avara nel distribuire i progressi al loro interno; il gioco è assai poco aperto ai casual gamer, che castiga spietatamente inserendo nuove e inedite meccaniche negli ultimi stage di ogni grado. Nella tradizione degli shooter, la pratica non rende perfetti, ma semplicemente in grado di andare avanti. Se posto accanto a *Geometry Wars 2*, che possiede sia un elevato livello di sfida che una grande accessibilità, *Astro Tripper* sembra offrire qualcosa di pericolosamente vicino all'autoflagellazione. Per via dei livelli che confondono prospettive e strutture tridimensionali con dei movimenti altrimenti bidimensionali, il gameplay non riesce poi a essere preciso e coerente come quello di *Geometry Wars*. C'è comunque molto da amare nel vivace, allegro e adrenalinico *Astro Tripper*. I suoi controlli sono delicati e reattivi, i nemici molto vari e il sistema binario di upgrade delle armi consente una limitata personalizzazione dell'arsenale. *Astro Tripper* non è nulla più che una rimembranza del passato, ma una rimembranza bella e coinvolgente. **[7]**



Ognuno dei quattro mondi ha un proprio stile, sia in termini grafici che di gameplay. Nei livelli della corazzata ci si dovrà dividere tra l'autodifesa e la distruzione dei generatori che continuano a produrre nemici

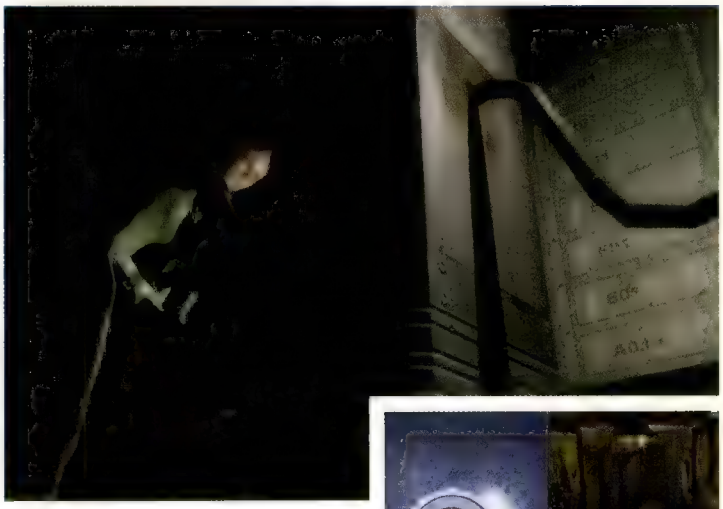
Alle volte il gioco aggiunge elementi impossibili da affrontare senza una conoscenza pregressa. Il boss qui sopra, ad esempio, introduceva il danno ad area. Abbiamo impiegato un paio di vite per capire che non avremmo più potuto passare attraverso le esplosioni





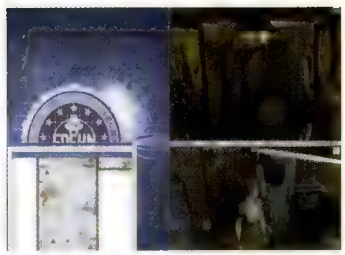
EXPERIENCE 112

FORMATO: PC USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: BLUE LABEL
SVILUPPO: LEXIS NUMERIQUE PEGI: 16+

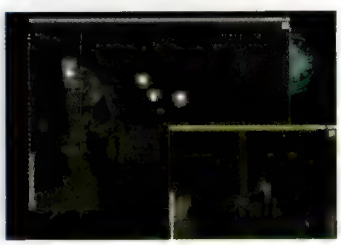


Le avventure grafiche avevano realmente bisogno di una ventata d'aria fresca e, nell'attesa di *Heavy Rain*, il mercato sembra essersi finalmente ridestato, con titoli che puntano più all'originalità che al mantenimento di stilemi classici e ormai rètro. Segno di questa tendenza è *eXperience 112* che riesce, nel suo piccolo, a rinnovare il genere quel tanto che basta per essere divertente.

La storia si basa sulla vicenda di una giovane donna di nome Lea Nichols che, dopo aver partecipato a un misterioso esperimento, ovviamente fallito, si risveglia riversa su una squallida brandina, in una maleodorante nave alla deriva nell'oceano. Questo è l'antefatto della vicenda a cui assisterete nei panni di un misterioso aiutante che dovrà facilitare la vita della protagonista del gioco e aiutarla seguendo le sue istruzioni. Il giocatore infatti non controllerà direttamente Lea, dovendo invece cimentarsi nell'utilizzo del sistema informatico che controlla la sicurezza della nave. Le telecamere saranno i vostri occhi, le luci intermittenti la vostra guida e i robot della nave saranno invece le vostre braccia e le vostre gambe ogni qualvolta Lea non potrà interagire automaticamente con l'ambiente che la circonda.



L'interfaccia del gioco si basa su una serie di finestre che gestiranno le vostre risorse attive. La mappa vi consentirà invece di interagire con gli oggetti, accendere luci, aprire porte e attivare terminali



Man mano che procederete nel gioco sbloccherete nuovi potenziamenti per la telecamera. Potrete zoomare, utilizzare visori notturni, rendere più nitida l'immagine e persino spruzzare nell'aria dei feromoni

Questo sistema di controllo appare, seppur complesso e disorientante all'inizio, alquanto adatto al genere e consente un approccio pacato e ragionato senza dover necessariamente ricorrere alla classiche meccaniche punta e clicca. Il giocatore si improvviserà hacker e, andando avanti nel gioco, interagirà sempre di più con la nave controllando vari sistemi contemporaneamente.

Peccato che la ripetitività sia dietro l'angolo e che la grafica di gioco, nonostante le alte specifiche tecniche (2 Ghz di processore e 1 Gb di RAM per un'avventura grafica), sia davvero al di sotto della media. Inoltre, la ridondante colonna sonora non aiuta, se non inizialmente, a immergersi nella storia, anch'essa forse un po' troppo classica.

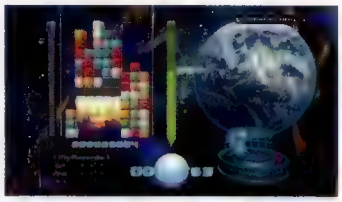
Senza dubbio una buona avventura che, pur osando un cambiamento, non va oltre la superficie e spreca un'occasione davvero d'oro. **[6]**

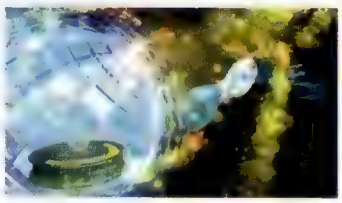
METEOS WARS

FORMATO: 360 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: Q ENTERTAINMENT
SVILUPPO: INTERNO PEGI: 3+

Ritenuto uno dei migliori lavori della Q! Entertainment di Tetsuya Mizuguchi, *Meteos* ha portato sul DS la vena lisergica e stylish dell'autore con un puzzle game aderente ai principî dei 'blocchi colorati' solo apparentemente caotico e guidato dal caso, ma in realtà caratterizzato da una profondità nascosta e pronta a essere afferrata dai giocatori più esperti. Nello sbarcare su Xbox Live col nome di *Meteos Wars*, il gioco si ripropone sempre uguale e sempre divertente, ma prevedibilmente influenzato dal cambio del sistema di controllo.

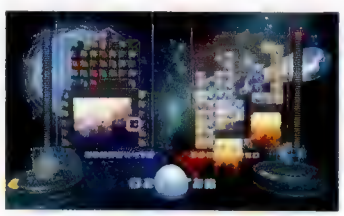
Chi ha apprezzato il primo episodio non potrà far altro che amare questo nuovo titolo. La formula di gioco rimane pressoché invariata: basterà allineare tre blocchi dello stesso tipo, scorrendo i cumuli verticalmente, per sparare in orbita una o più linee di blocchetti. La bravura nel giocare anche qui si basa sull'attenta costruzione di ammassi tali da eliminare più cubi possibile. Sono stati però aggiunti alcuni poteri, tra cui uno volto a complicare notevolmente la vita. Per aumentare brivido e punteggio, potrete infatti accrescere la velocità durante il gioco (premendo i grilletti) per ottenere un bonus e assestare, letteralmente, un duro colpo al vostro sfidante. A parte questo sono stati aggiunti una completa modalità online, un sistema di classifiche e una grafica integralmente in alta definizione. Si è però perso qualcosa nel passaggio. Giocare col joypad non è proprio il massimo e, molte volte, si rischia una selezione errata e una conseguente perdita di preziosi secondi.





Una volta riempita la barra, grazie anche all'aiuto della supervelocità, potrete sferrare dei colpi al vostro avversario compiendo delle azioni di disturbo. Poco corretto, ma efficace

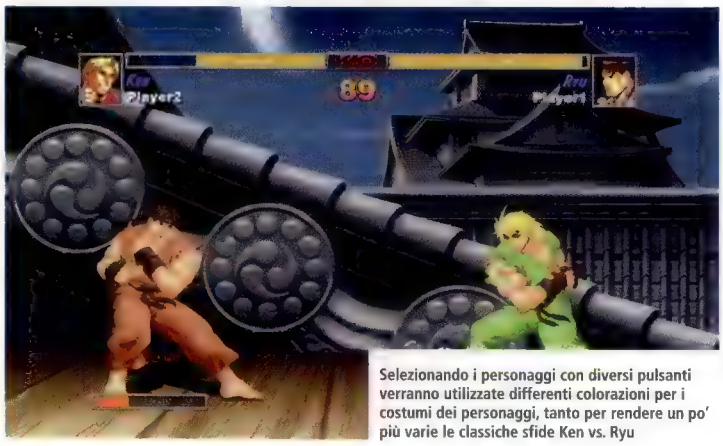
Il suo peggior difetto è però anche il suo più grande punto di forza. Si tratta sempre dello stesso, identico gioco. Il che, come abbiamo già sostenuto, non è necessariamente un male, ma allontanerà tutti coloro che già avevano padroneggiato l'originale e che potrebbero trovare nella perdita della portabilità e nella scomparsa dei controlli tattili dei difetti inaccettabili. **[7]**



La modalità Versus è una delle più divertenti del gioco e consente di giocare sia contro avversari umani, in Rete o con schermo condiviso, che contro una CPU a più livelli di difficoltà

SUPER STREET FIGHTER II TURBO HD REMIX

FORMATO: PS3, 360 (VERSIONE PROVATA)
USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: CAPCOM
SVILUPPO: BACKBONE ENTERTAINMENT PEGI: 12+



Selezionando i personaggi con diversi pulsanti verranno utilizzate differenti colorazioni per i costumi dei personaggi, tanto per rendere un po' più varie le classiche sfide Ken vs. Ryu

Qual è il più grande picchiaduro di sempre? Mai questione fu più ardua, mai più semplice: si tratta ovviamente di *Street Fighter II*. Il grande re degli arcade torna ora nuovamente nel suo luogo d'origine, digitalizzato nelle sale giochi virtuali di Xbox Live Arcade e PlayStation Network.

La verità è che si tratta sempre di lui, unico e solo, invariato ma sempre straordinario. *Super Street Fighter II Turbo HD Remix* risponde alle domande dei fan, ovviamente delusi da una prima versione per Live Arcade priva persino di una qualsivoglia grafica ad alta definizione. Quello che più stupisce di questa nuova edizione è, invece, proprio il comparto visivo. Il restyling stilistico e tecnologico dei personaggi e delle arene è imponente, pur scontando alcune sgradevoli esagerazioni anatomiche, e l'alta definizione rende il gioco pressoché indistinguibile dalla serie animata da esso tratta.

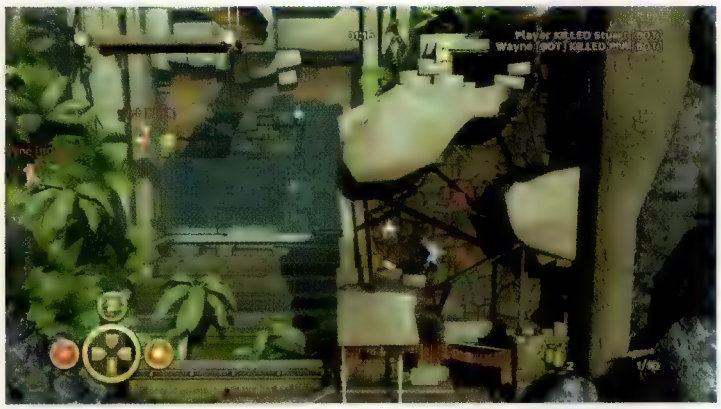
Tutto il resto è rimasto fedele alla formula originale. Il gameplay si fonda sulle stesse identiche modalità, tutte riproposte: multiplayer online e offline, single player arcade e modalità allenamento. Anche il sistema di controllo è lo stesso, con tutti i pro e i contro del caso, e riesce ad adattarsi bene al controller dell'Xbox 360. Peccato che anche le animazioni siano mutuate direttamente dalle vecchie versioni del gioco, stonando sensibilmente con un quadro d'insieme altrimenti perfetto.

Si tratta, per ora, del miglior picchiaduro bidimensionale disponibile su Xbox 360 e PS3, nonché uno dei modi migliori per tutti gli appassionati del genere di ingannare il tempo, almeno fino all'uscita del quarto capitolo della serie. **[8]**

Gli effetti particellari sono disegnati in modo ottimo e realistico, peccato che sotto questo punto di vista il gioco non sia molto vario

CRASH COMMANDO

FORMATO: PS3 USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: SCEE
SVILUPPO: EPOS GAME STUDIOS PEGI: 12+



Nonostante sia molto facile morire, lunghi tempi di sopravvivenza vengono premiati con una selezione di tre upgrade: rigenerazione dell'energia, aumento della velocità e una nuova mossa d'attacco col jetpack

Sotto lo stile caricaturale e il complesso design dei livelli mutuati da *Team Fortress 2*, *Crash Commando* è quasi esattamente identico a *Soldat*, sviluppato nel 2002 per PC da Michael Marcinkowski: un frenetico sparatutto multiplayer a scorrimento orizzontale basato su jetpack, a mezza via tra *Worms* e *Counter-Strike*. La più grande differenza tra i due titoli è che per giocare a *Crash Commando* occorre pagare. Sorge spontaneo dubitare che la manciata d'idee in più rispetto a *Soldat* valga il prezzo, anche se il passaggio da tastiera a joypad è sempre gradito in questo genere di giochi.

Tra le varianti che *Crash Commando* apporta alla formula c'è l'inclusione di due piani di battaglia paralleli tra cui il protagonista potrà volare usando appositi ponti. Senza dubbio un'aggiunta interessante, capace di introdurre la complessità propria di un livello 3D senza compromettere l'anima 2D del gioco. In determinati punti dello scenario potrete piazzare una postazione di fuoco che sparerà tra i due piani, anche se la visuale ravvicinata vi renderà vulnerabili agli attacchi portati sul vostro stesso piano bidimensionale.

Sono stati inseriti anche una serie di veicoli e power up alquanto inutili ai fini del gameplay, brutalmente anarchico e volutamente caotico, completamente slegato quindi da ogni principio tattico. I bot consentono il dipartirsi di una breve e semplicistica campagna single player, ma appare chiaro che gli sviluppatori intendessero questo titolo come un gioco online, per il quale sono infatti disponibili modalità aggiuntive a obiettivi. È difficile che il gioco possa svilupparsi, anche durante un assalto organizzato a obiettivi distruttibili, al di là di un gameplay di riflessi puri, ma si tratta comunque di un buon titolo umoristico e confusionario, orientato alle stesse sessioni da cinque minuti che già caratterizzavano il collega di PSN *Calling all Cars*. **[6]**

GTI CLUB+

FORMATO: PS3 USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: KONAMI
SVILUPPO: SUMO DIGITAL PEGI: 3+

Il garage di *GTI Club+* è una collezione di utilitarie, capeggiata dalla classica Austin Mini Cooper S

Pur non avendo mai raggiunto le eccelse credenziali di un *Daytona USA* nel pantheon dei giochi di guida arcade, *GTI Club* è comunque riuscito a ritagliarsi la propria nicchia alla fine degli anni '90. Il titolo offriva una divertente combinazione di veicoli compatti à la Italian Job, una Costa Azzurra capace di evocare Nizza e Monaco in cui creare scompiglio e, ancor più memorabile, un cabinato completo di eccellente freno a mano. Ma se la specialista in porting Sumo Digital non avrebbe certo mai potuto riprodurre la tattilità di una frenata in curva, tutto il resto è stato riprodotto alla perfezione e tirato a lucido secondo gli standard grafici odierni.

Il risultato è *GTI Club+*, lo stesso affascinante ma inconsistente titolo reso con un'estetica dalle tinte nostalgiche. Il cielo blu della Francia meridionale è un gradito antidoto alla palette più cupa e limitata dei prodotti contemporanei e il reattivo modello di guida consente, non senza qualche imprecisione, di gettarsi subito a capofitto nelle corse senza curarsi di formalità o finezze come la linea del traguardo. L'aggiunta di un online a otto giocatori con una modalità corsa e una 'patata bollente' è chiaramente la giustificazione per il nuovo titolo, ma, contando anche le limitate capacità di personalizzazione del veicolo, c'è davvero poca carne al fuoco.

È proprio qui il problema. Nonostante il basso costo in punti download, il gioco si esaurisce davvero troppo in fretta. Uno dei maggiori impedimenti alla sua riuscita è nell'ambientazione, singola e alquanto minimalista. Se è vero che molte corse hanno molteplici diramazioni, è ancor più vero che trovare la migliore non è affatto difficile. Di sicuro ogni conversione di un simile classico è accompagnata da infinite discussioni sull'entità dell'aderenza all'originale, ma non ci appare poi così blasfemo chiedere di reinterpretare la vecchia formula con qualche aggiunta, o magari di includere una località completamente nuova.

Persino col sostegno dell'online è improbabile che *GTI Club+* catturerà l'attenzione dei giocatori a lungo. Chi si attendeva una versione casalinga sin dal lontano 1997 sarà inoltre ancor più contrariato dal fatto che al concept non sia stato dato spazio sufficiente a consentirgli di lasciare davvero il segno. Come riproduzione da arcade, l'operazione è perfetta al millimetro nonché riprova delle ottime capacità di Sumo Digital. Peccato che al rifacimento grafico non sia corrisposta una pari attenzione all'espansione della profondità, che avrebbe potuto elevarlo ben oltre lo stato di mera curiosità per appassionati. **[6]**

Il freno a mano è assegnato al grilletto sinistro, direttamente l'opposto dell'acceleratore. Inizialmente confusionario, il suo uso diverrà ben presto la vostra seconda natura

PERFECT DA

TIME EXTEND

PERFECT DARK

FORMATO **N64**
PUBLISHER **RARE**
SVILUPPO **INTERNO**
ORIGINE **UK**
ANNO DI USCITA **2000**

Rare si prese tre anni per dare un sequel al suo capolavoro GoldenEye, e Perfect Dark atterrò su una console ormai morente, giunta al termine della sua gloriosa corsa. Chi seppe aspettare, tuttavia, fu ricompensato

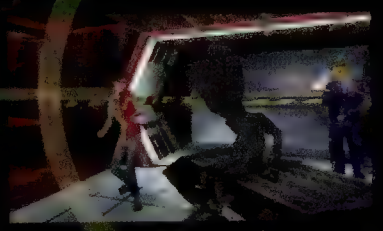
Per essere un classico gioco in multiplayer, *Perfect Dark* soffre di un problema piuttosto grave. È ormai praticamente ingiocabile. Quegli uffici freddi e i corridoi complessi si sono tramutati in labirinti geometrici dalle texture inguardabili. Esplosioni ed effetti, che nel ricordo erano spettacolari, sono cambiati. Soprattutto, la fluidità già al tempo criticata al giorno d'oggi è un evidente massacro. Nessuno di questi motivi ne giustifica il ritorno. Ma quello

Perfect Dark ha dalla sua la fantasia. È un gioco di idee, che non si preoccupa dell'esistenza e dei limiti del suo genere

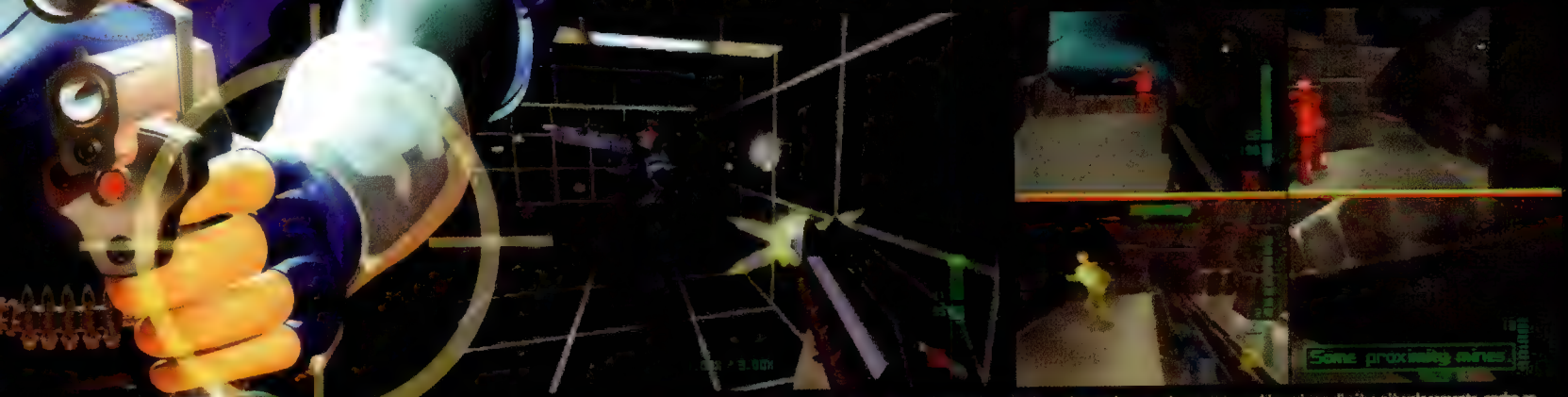
che *Perfect Dark* ha dalla sua parte, più di *GoldenEye* e più della maggior parte degli FPS, è la fantasia. Si tratta di un gioco di idee, che non si preoccupa dell'esistenza né dei limiti del suo genere, come pure non fa riferimento a un determinato pubblico. Se Rare ha rivoluzionato il concetto di FPS su console, *Perfect Dark* è il suo manifesto.

I sequel, anche quelli semplicemente spirituali, hanno delle regole, strettamente incapsulate nel teorema di Bleszinski per *Gears of War 2*, ovvero "più grande, migliore e più cattivo". *Perfect Dark* può darsi all'eccesso, invece. Ma partiamo dal principio. *GoldenEye*. Non si può evitare *GoldenEye*, o l'idea, sbagliata, che Rare non potesse continuare a fare giochi con la licenza di Bond: al tempo rifiutò infatti la possibilità di realizzare il tie-in di Il Domani Non Muore Mai (Tomorrow Never Dies), forse considerando che il mondo di 007 offriva poco più che qualche Kalashnikov, missile e gadget che s'era già visto nel capolavoro precedente. Queste idee avevano funzionato perfettamente una volta, ma un secondo gioco hollywoodiano sembrava una mossa azzardata.

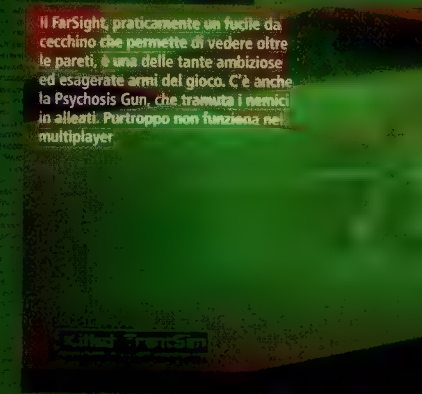
La mancanza di una licenza da seguire portò a una rinnovata libertà, ma tuttavia l'idea di realizzare comunque un FPS con un agente segreto come protagonista non sembrava la mossa più originale da compiere. Rare non voleva abbandonare il genere dello spionaggio che era riuscito così bene con *GoldenEye*, soprattutto nel design: livelli a doppia elica con obiettivi a spirale, posizioni dei nemici perfette per giocatori pazienti e amanti della furtività, e ovviamente i mitici gadget tipici dell'agente segreto. Naturalmente, le suggestioni cinematografiche non mancavano in *Perfect Dark*. La sua visione di un futuro cupo e hi-tech era una totale citazione di Blade Runner, fino ai particolari dei palazzi degli uffici e delle strade di Chicago. C'erano edifici in cui infiltrarsi, computer da bypassare, hoverbike da pilotare. E lei, la protagonista. Se Bond fa pompare l'adrenalina nelle vene, in sua assenza cosa avrebbe fatto Joanna Dark ai giovani maschi cresciuti a pane e Nintendo?



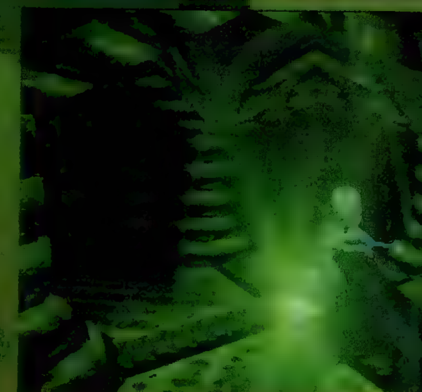
Elvis è un simpatico alieno, ma a causa delle sue apparenti tendenze suicide è un po' fastidioso nel single player



Le mine di prossimità, come in *GoldenEye*, fanno crollare la fluidità del gioco. Se si usano in multiplayer, il tutto degenera in una corsa a chi ne piazza di più e più velocemente, anche se almeno questa volta si possono riconoscere per tempo. La stanza delle simulazioni nel Carrington Institute (a sinistra) offre delle intriganti missioni sbloccabili uno contro uno



Il FarSight, praticamente un fucile da cecchino che permette di vedere oltre le pareti, è una delle tante ambiziose ed esagerate armi del gioco. C'è anche la Psychosis Gun, che tramuta i nemici in alleati. Purtroppo non funziona nel multiplayer



MEDAGLIA AL VALORE

Il multiplayer ha delle classifiche folli, che richiedono, per arrivare al primo posto, di uccidere (tra le altre cose) 18.000 avversari in splitscreen, di vincere 900 medaglie per la mira (al massimo una per partita), camminare per 5.000 Km nel gioco e giocare per un tempo totale di 12 giorni e 12 ore. Come molto altro in *Perfect Dark*, è in parte uno scherzo e in parte una sparacchiata. Ma è anche piuttosto 'precognitivo', come argomento, considerato come si è evoluto questo campo. E in *Perfect Dark*, una cosa del genere si è vista per la prima volta in assoluto.

Il problema è che aveva la voce di Mary Poppins. "Carina, molto carina", la si sente cinguettare osservando una bomba. "Ero pronta già mezz'ora fa, sei tu che ci stai facendo fare tardi", afferma invece nell'indossare un vestito da sera. Battute banali, perfino dei cliché, ma perfette per un'eroina che riesce a mettere insieme Pierce Brosnan e Julie Andrews e ancora manca di carisma. I testi non sono troppo ispirati, così che Joanna Dark non sembra poi molto un personaggio in cerca d'autore, quanto una cifra alla ricerca della copertina di una rivista. Questo si estende anche al resto del cast, la maggior parte rintracciabile nel Carrington Institute, una base perfetta per il gioco, nonché uno dei più bei livelli della modalità single player. Vagare per le sue stanze significa incontrare una successione di bizzarri tipi inglesi che bofonchiano frasi del tipo "Benvenuta nella base degli hacker", e ci manca poco che non aggiungano: "cara".

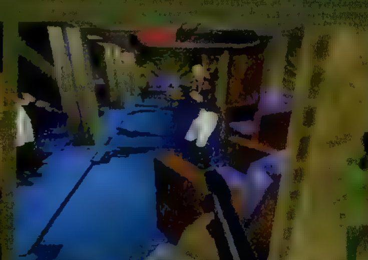
Nonostante il tentativo di donare un po' di personalità al gioco attraverso una spalla comica (Elvis, un alieno che ha la brutta abitudine di piazzare quel suo cranio a seme nella vostra linea di tiro) e battute sardoniche da parte di Joanna, *Perfect Dark* è invece molto serioso, illustrando così il dualismo che è nel cuore del gioco stesso. C'è ordine, nella forma della trama e della struttura delle missioni, ma anche caos, nelle interazioni e nelle armi. Quindi, lasciate stare la bizzarra trama e tutto il background. *Perfect Dark*, come gioco, è divertentissimo. E come non potrebbe esserlo drogare degli alieni dalla testa spropositata fino a confonderli del tutto, per poi incollar loro addosso delle bombe? Ma non solo: chi non ricorda di aver creato complesse trappole con pistole speciali e mine di prossimità, di essersi fatto coinvolgere in risse a suon di pugni e di aver usato le n-bomb per far finire gli avversari contro le pareti?

Perfect Dark, come gioco, è divertentissimo. Come non potrebbe esserlo drogare alieni fino a stordirli e poi incastrar loro in testa delle mine?

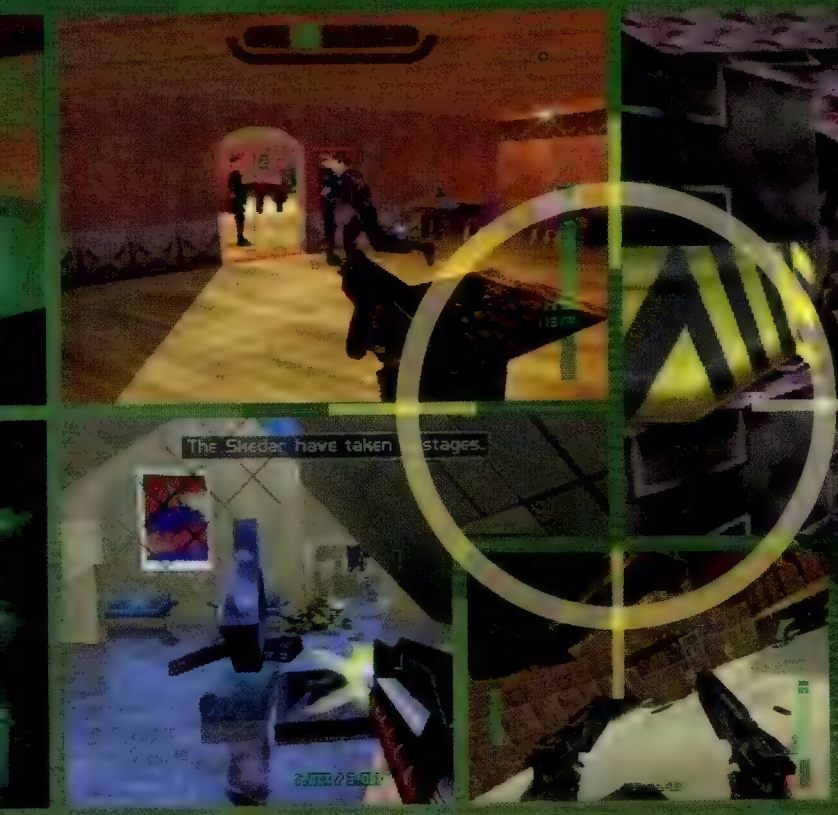
Tutto questo viene dall'arsenale a disposizione del giocatore e, bizzarramente, dalla sua mancanza di bilanciamento. Quest'ultimo avrebbe reso *Perfect Dark* un'esperienza più rigorosa e precisa, avrebbe aiutato a risolvere i problemi di framerate e avrebbe eliminato quasi tutto il divertimento. Invece, vi regala un'arma che può sparare oltre le pareti, poi ci aggiunge la vista a raggi X e la mira automatica come standard. La Psychosis Gun converte i nemici alla vostra causa. I fucili d'assalto possono tramutarsi in mine di prossimità (Dragon) o diventare utili lanciagranate se girati di lato (Superdragon). La laptop gun è tutta acciaio cromato ed efficienza, perfettamente esemplificata quando la lanciate lontano e comincia a funzionare come una torretta. L'RCP-90 è l'arma automatica più potente del gioco e vi arriva insieme a un congegno per rendervi invisibili. Alcune armi sono lì solo per creare il panico, come la nerve grenade o la copia perfetta delle pistole di *GoldenEye* (con nomi come PP91 o Klo1313).

Non si tratta solo delle funzioni, comunque. Questo è un FPS per feticisti delle armi: rispetto alle semplici animazioni di ricarica viste in *GoldenEye*, quelle di *Perfect Dark* sono l'equivalente di fare sesso con le armi che si ricaricano. Il Cyclone è un tripudio di metallo e suoni potenti a ogni nuovo caricatore inserito, mentre le cartucciere color cioccolato passano attraverso il suo corpo, venendo spietatamente private dei bossoli che cadono vuoti sul pavimento. Il rumore di un grosso caricatore spinto nella base di un RCP-90 mette i brividi. Le armi degli alieni risucchiano sfere opalescenti con un suono da Dr. Who molto 'anni '60' e perfino l'umile coltello da lancio viene tirato in aria e riafferrato al volo prima di essere usato.

Perfino i bot non scampano a questa logica. PD li chiama 'Sims' e dà loro delle 'personalità'. Il PreySim cerca i giocatori appena tornati in gioco e ancora deboli. Il VengeSim dà ciecamente la caccia all'ultimo personaggio in gioco. Il JudgeSim mantiene l'equilibrio uccidendo il giocatore più forte. Questo tipo di personalità ha un uso ovvio nel gioco, ma ce ne sono altre preposte a rendere le cose ancora più divertenti. Il PeaceSim aborre la violenza e corre per il livello cercando di portar via ai giocatori armi e munizioni sparse in giro. Non attacca, ma se vi avvicinate troppo vi disarmerà. Il FistSim va in giro a prendere a pugni i



Il Drugspy è il miglior gadget di spionaggio del gioco: fluttua in giro e spara tranquillanti con un simpatico 'pfff' nel collo delle guardie. Quanto a loro, s'incuriosiscono vedendo l'oggetto, prima di provare a distruggerlo, perciò avete tutto il tempo di fermarle.



Il CMP ha un'ottima funzione di mira automatica (in alto a sinistra). La campagna single player finisce su Skedar, i cui colori tra il verde e il giallo (a sinistra) contrastano molto rispetto alla lucentezza metallica e sci-fi del resto del gioco

giocatori, il che, con l'effetto di smontamento che ne segue, diventa molto fastidioso. Infine il RocketSim adora le esplosioni, a scapito della sua stessa vita.

Come le armi, questi Sims sono stati creati per offrire delle possibilità, piuttosto che per bilanciare il gioco, quindi per mero divertimento. Per combinazione. È un miracolo che questo caos totale funzioni, senza contare che è uno dei migliori FPS per quattro giocatori dei suoi tempi. Il Simulatore di Combattimento include sfide che si possono affrontare da soli o in compagnia, con oltre 30 missioni che vanno dal 'facile in modo imbarazzante' al 'non ce la farò neanche dovessi starci una vita'.

La maggior parte delle idee e delle innovazioni del gioco si trova nel multiplayer, ma ci sono anche delle chicche non da poco nella sottovalutata campagna per giocatore singolo. I moderni FPS dovrebbero provare a riprendere questa, ad esempio: i livelli di difficoltà presentano diversi tipi di sfida, invece di rendere più sveglia l'IA dei nemici, insieme ad aumentare il loro numero e la loro forza. Se si gioca al livello più facile, quello di Agente, si avrà un'esperienza più tranquilla, con al massimo un paio di obiettivi da centrare. Ma se la difficoltà aumenta, i livelli diventano più vasti e con più obiettivi da compiere. Per esempio il primo, ambientato nel grattacielo della DataDyne, offre un elicottero, al livello Agente Segreto, che gira all'esterno e crivella di colpi le finestre dell'edificio.

Perfino il modo in cui la gente giocava insieme era stato sconvolto completamente da questo gioco. Nel 2000, uno sparatutto che offriva una campagna di gioco cooperativo per due giocatori era decisamente raro, per non dire eccezionale. Ma che dire del contrario del gioco cooperativo? Una modalità in cui un giocatore cerca di completare il livello, mentre l'altro prende il controllo dei nemici che cercano di fermarlo. Come molte altre idee originali di *Perfect Dark*, anche questa nella pratica si riduce parecchio, ma è abbastanza intrigante da permettere alla fantasia del giocatore di coprirne i limiti. E come ogni grande innovazione, ci sono degli errori in questa modalità che si possono sfruttare per far infuriare gli amici. Ad esempio, quando si gioca nei panni degli avversari di Joanna, basterà far saltare le armi dalle mani dei compagni per far sì che imbraccino l'arma secondaria e inizino a cercare subito la sensuale agente. Se riuscirete a portarne con voi quattro o cinque, a difficoltà Perfect Agent, il gioco si trasformerà in un allegro giorno di caccia.

C'è carattere, in *Perfect Dark*, ma non ha niente a che fare con la sua eroina. Attraversando i vari livelli, vedrete piccoli eventi scriptati con gente che viene crivellata di colpi, che litiga o che si rilassa. Giocando con gli amici, realizzerete trappole mortali di incredibile ingegnosità, prima di essere sorpresi da un colpo da cecchino da una distanza di 300 metri e attraverso un muro. E quando veniamo a certi particolari, in quanti giochi si vede Shigeru Miyamoto che corre in giro a nascondere le armi? *Perfect Dark* potrà non essere più così divertente da giocare, ma la sua originalità nelle idee e nelle provocazioni, la maggior parte delle quali non sono ancora state colte da giochi di altri generi, resta intatta.

Chissà cosa verrà in futuro per Joanna Dark? Un altro romanzo? Altre comparse su riviste maschili? Comunque, finché il gioco esiste, non dovremo certo preoccuparci del futuro di *Perfect Dark*. Per la maggior parte, è già scritto.

La colonna sonora è ben fatta e ha sempre un qualche rimando a Bond, nonostante talvolta scada nel bizzarro. I refrain e i tocchi funerei che si sentono nell'Area 52 sarebbero più adatti a una favola gotica o a un romanzo di formazione, ma almeno hanno trovato un buon gioco

QUATTRO RISATE CON RARE

Nei trucchi e negli Easter eggs del gioco si trova un vasto e familiare assortimento di follie e ispirazioni. A Chicago, bisogna convincere una guardia a uscire da un bagno, per trovare un pezzo di formaggio bloccato sul fondo della tazza del gabinetto. C'è un pezzo di formaggio in tutti i livelli del gioco, senza un particolare motivo. Cassandra De Vries, una dei cattivi del gioco, indossa un ciondolo su cui si legge '1BM0ZYM8ND185', che si può leggere come 'I am Ozymandias' (il personaggio di Watchmen, per chi non lo sapesse). I trucchi, sbloccati se si finiscono i livelli entro un certo limite di tempo, sono le solite follie: una modalità 'testoni', una che vede comparire solo le teste dei personaggi, e simili. Ma ci sono anche situazioni originali, come il Perfect Darkness. Il livello, in questo caso, è completamente buio, ma voi avrete dei visori a infrarossi, perfetti per usare alla grande certi razzi...

THE MAKING OF...
PRINCE OF PERSIA

La storia di come i film di cappa e spada e un approccio inventivo all'animazione crearono il Principe dei platform

FORMATO: **AMIGA, AMSTRAD CPC, APPLE II, ATARI ST, GAME BOY, GAME BOY COLOR, GAME GEAR, MAC, MASTER SYSTEM, MEGA CD, MEGA DRIVE, NEC PC-9801, NES, PC, PC ENGINE DUO, SAM COUPÉ, SHARP X68000, SNES, SINCLAIR SPECTRUM** PUBLISHER: **VARI SVILUPPO: BRØDERBUND** ORIGINE: **USA** ANNO ORIGINALE DI USCITA: **1989**

Basta una fugace occhiata al numero di console e computer elencati nell'angolo in alto a sinistra per avere ben chiaro il durevole fascino di *Prince of Persia*. Attraverso generazioni di uomini e di formati, di continenti e di culture, dal 1989 in poi il gioco ha goduto di più di un decennio di quasi continue conversioni e riedizioni. Un'impresa resa ancor più impressionante dal fatto che il titolo originale fosse opera, essenzialmente, di una sola persona.

"Era il 1985, mi ero appena laureato ed ero molto indeciso", ricorda il programmatore e designer (più tardi sceneggiatore e regista di documentari) **Jordan Mechner**. "Il mio primo gioco, *Karateka*, era stato un grande successo: mi pagò le spese di studio, le royalty continuavano ad arrivare e mi ritrovai nella fortunata posizione di poter decidere cosa fare dopo".

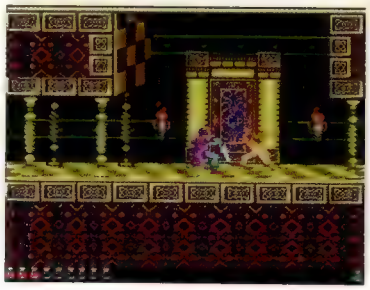
Progettato da Mechner mentre ancora frequentava la Yale University nel Connecticut, *Karateka* era un gioco d'arti marziali che preparò il terreno per *Prince of Persia* col suo mix di avventura a scorrimento e animazioni in rotoscope. Ma nonostante le sue idee per evolvere quella formula, i videogiochi erano tutt'altro che l'unico interesse di Mechner, allora come oggi. "In realtà avrei voluto far film ed essere uno sceneggiatore", ammette. "Temevo di non poter fare entrambe le cose, che se avessi iniziato a lavorare su un altro gioco sarebbe diventato tutta la mia vita e avrei finito col non poter più realizzare l'altro mio sogno"

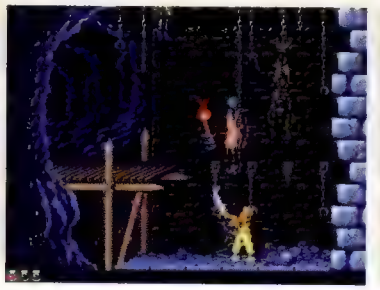
SPEZZARE LA MALEDIZIONE

A seguito di una quasi ininterrotta catena di disastri, pare che persino Uwe Boll stia ritirandosi pian piano dai film tratti da videogiochi. Che finalmente Mechner (sopra) riesca a risolvere l'equazione? "Non vedo Prince of Persia come un adattamento da videogioco e, onestamente, credo che nemmeno Jerry Bruckheimer o Mike Newell o chiunque altro coinvolto nel progetto la pensi così", dice.

"La ragione per cui quasi tutti i film tratti da videogiochi non funzionano, ritengo, è che non sono dei buoni film in partenza. Non riescono a livello di personaggi e di narrazione, gli ingredienti più importanti di qualsiasi film. L'essere ispirato a un videogioco non dà a nessuna pellicola un'ammenda che ne giustifichi le debolezze intrinseche.

"Scrivere un videogioco è una sfida totalmente diversa dallo scrivere un film. Alcuni aspetti di costruzione della sceneggiatura (dei dialoghi e delle scene, ad esempio) possono essere accomunati, ma agli scrittori che desiderano lavorare in entrambi i media direi che le somiglianze sono più ingannevoli che utili"





Mechner apprezza in particolar modo la versione SNES: "Espansero addirittura il level design originario aggiungendo livelli extra, così che mi ritrovai a restare ucciso nel mio stesso gioco"

Dopo aver trascorso il suo primo anno fuori dall'università ponderando nuovi concept videoludici e tentando di scrivere una sceneggiatura cinematografica, Mechner accettò infine un'offerta di lavoro in Brøderbund. Benché il publisher sperasse in un sequel, il successo di *Karateka* gli permise di pretendere una totale libertà creativa. Puzzle-platform come *Lode Runner* e *The Castles of Dr Creep* gli furono d'ispirazione per il suo progetto successivo, ma il cinema gli diede l'idea finale.

Influenzato da I Predatori dell'Arca Perduta e dall'iconica interpretazione di Harrison Ford di una nuova stirpe di eroi 'vulnerabili', Mechner volle che il protagonista del suo nuovo gioco diventasse altrettanto pionieristico. "In moltissimi giochi del genere, al tempo, i personaggi parevano non avere peso. Era una rappresentazione astratta della corsa e della caduta: non sembrava nemmeno reale".

Nonostante le somiglianze tra i primi dieci minuti dei Predatori e il gioco finito siano ovvie, Mechner non desiderava innovare i soli elementi d'azione, ma esigeva un coinvolgimento emotivo da parte del giocatore. "Sentivo che fosse la qualità umana, drammatica di *Karateka* ad aver decretato la sua riuscita. Era come se fosse la mia specialità e volevo approfondire quest'aspetto".

Anche trama e ambientazione

vennero ispirati dal cinema, soprattutto dalla versione inglese del 1940 de Il Ladro di Baghdad. Ma, fatte salve alcune scene stile film muto nella schermata dei titoli, l'intera storia del gioco viene comunicata unicamente attraverso le azioni del giocatore e brevissime cut scene in-game. "Ciò che dà vita al gioco e che caratterizza il mondo sono i dettagli", insiste Mechner.

"La personalità dei personaggi viene espressa tramite l'azione, il modo in cui sono animati, il gameplay e lo snodarsi dei livelli. Giocando si scopre che la storia ha numerosi risvolti e colpi di scena, oltre che moltissimi personaggi (le guardie, il principe ombra, il topo bianco), ma che quella stessa storia viene giocata, non semplicemente raccontata. Qualcosa di nuovo per i videogiochi".

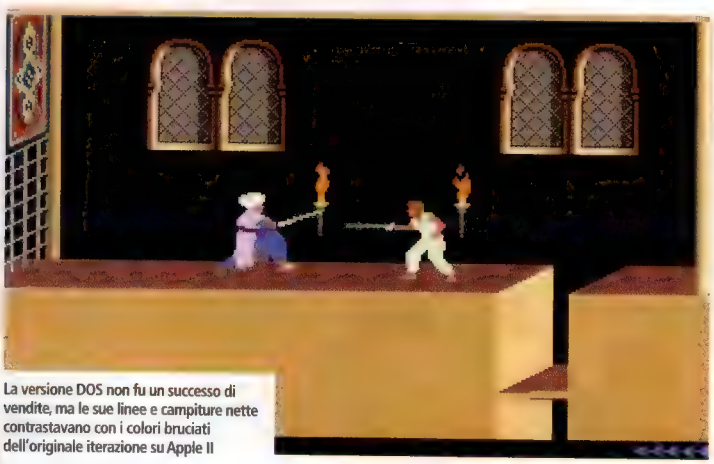
Per i combattimenti all'arma bianca, Mechner si rivolse al famoso duello finale di Errol Flynn e Basil Rathbone ne Le Avventure di Robin Hood, 1938. "Per pochi secondi, la telecamera li inquadra esattamente di profilo. Era una manna dal cielo. Misi in atto la mia procedura da VHS a sviluppo foto rapido [vedi box 'Dal roto allo scope'], sparsi una ventina di scatti sul pavimento dell'ufficio e passai giorni a studiarli per capire cosa esattamente succedesse in quel duello e come tradurlo in uno schema ripetibile".

Originariamente, tuttavia, non c'era intenzione di introdurre il combattimento nel gioco, parzialmente per via della preoccupazione che la memoria disponibile non bastasse a contenere le animazioni extra, ma anche perché Mechner desiderava che il Principe fosse assolutamente non violento. "Il problema era che il gioco non risultava molto divertente. La mia amica Tomi, ogni volta che lo vedeva, diceva la stessa cosa: 'Combattimenti, combattimenti, combattimenti!'. Dopo due anni di resistenza, mi arresi all'inevitabile e pensai a un modo per strizzarci dentro anche dei duelli. Ovviamente, era proprio quel che mancava".

Animazioni, narrazione e design dei puzzle e dei livelli già precorrevano i tempi, ma giocando oggi a *Prince of Persia* il suo elemento più incredibile è la sua lungimiranza in termini di livello di difficoltà. In un'epoca in cui punizioni spietate e memorizzazione dei percorsi erano ancora cosa comune, *Prince of Persia* si dimostrava enormemente progressista nelle sue richieste al giocatore. Persino il restrittivo limite di una singola ora in tempo reale si dimostra essenziale al mantenimento del ritmo e della spinta in avanti, lasciando perlopiù ai giocatori un tempo sufficiente per completare il gioco.

"La mia regola è che il giocatore deve avere un obiettivo chiaro, un desiderio, in ogni singolo momento. Lo scopo può essere anche semplicissimo, ad esempio raggiungere la parte destra dello schermo, e può continuare a cambiare lungo tutto il livello (o addirittura rivelarsi sbagliato), ma bisogna sempre averne uno", dichiara Mechner.

"Sembra palese, ma non avevo compreso quanto fosse essenziale fino a uno stadio piuttosto inoltrato dello sviluppo. Quando capii, gettai via tutti i livelli che avevo costruito e li rifeci da capo. È un principio fondamentale della sceneggiatura: una storia non si muove finché un personaggio non vuole qualcosa. E un gioco non si muove finché il giocatore non vuole qualcosa. Si possono avere le scene



La versione DOS non fu un successo di vendite, ma le sue linee e campiture nette contrastavano con i colori bruciati dell'originale iterazione su Apple II

"Mi piacque veder usati i personaggi de *Le Sabbie del Tempo*", dice Mechner di *Prince of Persia Classic* su 360 e PS3. Scomparsi, ovviamente, anche i toni emo-grunge che ammorbavano gli ultimi due sequel

d'azione più spettacolari mai create, ma se non si è in grado di interpretarle relativamente al modo in cui esse ci avvicinano all'obiettivo finale, allora subentra la noia. È incredibile quanto ancor oggi questa nozione non sia afferrata da molti videogiochi".

Prince of Persia restò in sviluppo tre anni, un'eternità per gli standard del tempo. Nel 1989 il mercato dell'Apple II era ormai al tramonto, e nonostante le recensioni positive le vendite non furono entusiasmanti. Sorprendentemente, persino la conversione per MS-DOS su PC fu un insuccesso. Ma nonostante nessuna delle versioni curate da Mechner sia stata una hit, il gioco finalmente trovò una sua casa su Mac e sul nascente mercato delle console.

Le conversioni vennero prodotte da una moltitudine di diverse compagnie: i diritti per l'estero e per le console andarono a società come Konami, Sega, Nintendo, Bandai, Domark e Hudson Soft. "Nel 1991 o 1992 queste versioni cominciarono a vendere", ricorda Mechner, "e improvvisamente i contabili di Brøderbund cominciarono a entrare con delle strane espressioni perché continuavano a ricevere assegni per centinaia di migliaia di dollari da compagnie che non avevano mai sentito nominare. *Prince of Persia* vendette due milioni di copie, delle quali la maggior parte era su console".

Quando il gioco finalmente ottenne il successo che meritava, Mechner cominciò comprensibilmente a scalpitare: "Ero stato praticamente proiettato dall'università dritto nell'industria e volevo disperatamente viaggiare. Mi trasferii a Parigi. Progettai *Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame* in modo che i programmatori potessero andare avanti senza di me. Era il 1992. Non scrissi una sola riga di codice; costruivo i livelli da Parigi con l'editor, e li spedivo via FedEX a San Francisco in floppy da 5.25 pollici".

> "I contabili ci guardavano con delle strane espressioni perché continuavano a ricevere assegni per centinaia di migliaia di dollari"

Il sequel superò in vendite

l'originale su computer, ma come Mechner stesso ammette non presentava nulla di particolarmente nuovo. Nonostante il loro contributo essenziale al successo complessivo dell'originale, le versioni console della seconda parte arrivarono in sordina solo molti anni dopo, portando molti a credere che *Le Sabbie del Tempo*, il gioco Ubisoft del 2003, sia il primo vero seguito (e più il *Prince of Persia 3D* del 1999 resterà sconosciuto, meglio sarà).

Nonostante il cambio di publisher, Mechner fu profondamente coinvolto ne *Le Sabbie del Tempo*. "Fu un lavoro di passione da parte mia e del team di Ubisoft Montreal", ammette. "Dall'inizio alla fine sentivamo di star creando qualcosa di speciale e anche di trovarci in una nicchia, tentando qualcosa di ambizioso in un'industria e in un clima che non l'avrebbero necessariamente compreso e benaccolto".

DAL ROTO ALLO SCOPE

Sostanzialmente precursore delle moderne tecnologie di motion-capture e ampiamente utilizzato nei primi film animati Disney, il rotoscoping consiste nel ricalcare frame di girato in tempo reale per creare animazioni più realistiche.

"Le mie capacità di disegno e animazione erano davvero rudimentali, quindi era l'unico modo in cui potessi far apparire il personaggio fluido e vivo come volevo", rivela Mechner. "Il difficile era riuscirvi sull'Apple II e con la tecnologia del 1985. Sperimentai con una quantità di tecniche e finii col filmare mio fratello su videocassetta, piazzando poi una macchina fotografica da 35mm su un treppiede davanti alla TV e mandando avanti il VCR frame per frame, per scattare una foto di ognuno. Feci sviluppare e stampare il tutto al laboratorio fotografico locale.

"Ricalcai i contorni, disegnando direttamente sulle stampe con pennarello nero e correttore, poi unii tutte le foto con del nastro adesivo e le fotocopiai per creare una singola pagina in bianco e nero con una serie di silhouette nette. Misi il foglio fotocopiato su un tavolo, gli puntai sopra una videocamera in bianco e nero e scattai una singola foto che trasferii nel computer per mezzo di una scheda di digitalizzazione. Ottenni così un file in alta risoluzione su cui lavorare".

Ultimato *Le Sabbie del Tempo*, Mechner andò a Hollywood per lavorare all'adattamento cinematografico, un film finanziato da Disney e prodotto da Jerry Bruckheimer attualmente previsto per l'estate 2010. Per questo motivo ha esercitato scarsa influenza su tutti i seguiti di Ubisoft, pur avendo seguito da vicino lo sviluppo dell'ultimo restyling. "Hanno deciso di ricatturare l'atmosfera fantasy e romantica da Mille e una Notte de *Le Sabbie del Tempo*, che era andata perduta negli ultimi due giochi", dice Mechner.

Senza badare alle nuove mire di Ubisoft, l'originale potrebbe durare anche dopo che la complessa grafica 3D dei suoi successori diverrà antiquata. "Dopo tutti questi anni", conclude Mechner, "direi che in termini di pura giocabilità (fluidità delle animazioni e organicità dei controlli, che facciano sempre sentire tutt'uno col personaggio) la versione Apple II regna ancora suprema".

Dall'Apple II (in alto) al porting SNES (sopra), ognuna delle diverse versioni conserva a un livello di base level design e struttura originari, pur offrendo caratteri grafici e abbellimenti distintivi

Studio profile

Il team di sviluppo del mese

■ **NOME:** Krome Studios

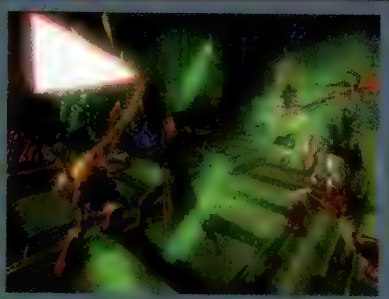
■ **ANNO DI FONDAZIONE:** 1999

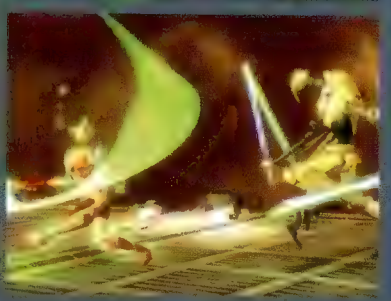
■ **NUMERO DI DIPENDENTI:** 350

■ **FIGURE CHIAVE:** Robert Walsh (CEO, in basso a destra); Steve Stamatiadis (direttore creativo, in basso a sinistra), Andy Green (capo dello sviluppo), Kurt Busch (studio manager, Melbourne e Adelaide)

■ **SITO:** www.kromestudios.com

■ **SOFTOGRAFIA SCELTA:**
Star Wars: Il Potere della Forza, Star Wars The Clone Wars: Lightsaber Duels, Scene It? Box Office Smash





Ai titoli su Star Wars di Krome (in alto) si aggiunge il gioco a quiz basato sul film *Box Office Smash* (sopra)

KROME STUDIOS

■ **LOCALITÀ:**
Brisbane (ufficio principale), Melbourne e Adelaide, Australia

■ **PROGETTI IN CORSO:**
Nuova IP originale in sviluppo, più tre progetti non annunciati

■ **ABOUT THE STUDIO**

"Oggi uno degli sviluppatori indipendenti più importanti al mondo, Krome venne aperta nel 1999 dal fotografo di surf Robert Walsh e dall'artista Steve Stamatiadis, con l'obiettivo di sviluppare un gioco che sarebbe poi divenuto *Championship Surfing* su PlayStation.

"Walsh e Stamatiadis credono fermamente che il segreto del successo di Krome stia nella passione e nella dedizione del suo team. Per questo, hanno istituito una politica per cui i team sono consultati sui progetti a cui vogliono lavorare. Di conseguenza, la compagnia ha sviluppato una cultura di rilassata creatività, facendo sì che Krome non solo sia un luogo grandioso in cui lavorare, ma che produca anche una grande mole di lavoro rispettando i tempi e i budget di ogni progetto.

"Al cuore di ogni gioco Krome c'è l'engine Merkury. Merkury è sviluppato internamente, aggiornato e mantenuto da un team R&D di 30 persone. È uno dei pochi engine next-gen nell'industria costruiti appositamente per console e titoli d'avventura in terza persona. Merkury è stato usato per prodotti che vanno dall'IP originale di Krome a *Ty The Tasmanian Tiger* per arrivare al recente *Star Wars: Il Potere della Forza* su Wii.

"Krome è passata da un team di otto persone ai suoi inizi a 350 impiegati in tre studi dislocati per tutta l'Australia, e ha pubblicato quattro dei suoi prodotti migliori nel 2008. La compagnia celebrerà il suo decimo anniversario nel 2009."

L'ufficio principale di Krome è a Brisbane, capitale del Queensland e terza città più popolosa d'Australia

Academy profile

Corsi su videogiochi e dintorni

■ **NOME ISTITUZIONE:** University of Hull

■ **NUMERO DI STUDENTI:** [illegible]

■ **SITO:** www.net.dcs.hull.ac.uk

■ **CONTATTI:** dcs@hull.ac.uk

■ **FIGURE CHIAVE**

Dr Paul Chapman, Dr Qingde Li, Darren McKie, Warren Viant, Derek Wills, Dr Neil Gordon, Dr Jon Purdy, Dr Darryl Davis, Dr Peter Robinson

■ **STUDENTI CHIAVE**

Kieran Connell (capo dello sviluppo, Microsoft Game Studios Europa), Piers Viciana Ruiz (direttore tecnico, Electronic Arts), Simon Ward (assistente manager sviluppo, Distinctive Developments), Andrew Hubbard (programmatore teoria, Black Rock Studio)

L'Università di Hull è stata fondata nel 1927, e ha oltre 22.000 studenti. Il suo attuale rettore è Virginia Bottomley, conservatrice e membro a vita dei Pari

THE UNIVERSITY OF HULL

■ **LOCALITÀ:**
Hull, East Yorkshire, Inghilterra

■ **OFFERTA DIDATTICA:**
MSc Programmazione Giochi, MSc Scienze Informatiche e Sviluppo Giochi, MSc Programmazione Grafica, PhD e MPhil di ricerca

■ **INSIDE VIEW: ZOE SUMMERS, MSC PROGRAMMAZIONE GIOCHI**

"Da settembre sono nel corso MSc Programmazione Giochi, incredibilmente difficile ma anche interessante ed entusiasmante, ma ho già frequentato questa università come mature student per conseguire il diploma BSc in Ingegneria del Software, quindi ho molta familiarità con il settore, lo staff e le strutture, peraltro tutte fantastiche.

"Ho scelto Hull University prima di tutto perché nell'industria è opinione diffusa che i suoi laureati siano tra i migliori d'Inghilterra nelle scienze informatiche e che, a differenza di altre università che hanno seguito la moda dandosi alla programmazione e al design di giochi, Hull sia stato uno degli istituti pionieri in questa disciplina. I migliori studios del Regno Unito, e alcuni internazionali, sono regolarmente in contatto con il dipartimento o vengono per incontrare gli studenti, e il tasso di reclutamento in questi studi da Hull è sempre molto alto.

"Per quanto riguarda il contenuto del corso, non è pensato per i dilettanti. Stiamo imparando capacità fondamentali: programmazione avanzata in C++, grafica avanzata tra cui shader (GL e DX), simulazione e fisica, IA. Se qualcosa si trova in un gioco moderno, dobbiamo sapere come implementarlo. È spaventoso. È fantastico. È divertente, e sto imparando molto."

Appunti di Game Design

Conoscere i videogiochi per giocare meglio

Generare tensione

a cura di
Francesco Alinovi

Ama definirsi un concept designer, qualunque cosa questo significhi. Si occupa di sviluppo editoriale ed è docente di Game Design presso la NABA di Milano. Collabora con le più prestigiose riviste di videogiochi, come quella che stringete fra le mani, e ha scritto libri sull'argomento che lui stesso non si permetterebbe mai di raccomandare.

Uno degli elementi chiave nella costruzione di storie avvincenti è la suspense. Questa si genera dal ritardo di un fatto o di un evento desiderato che, fino a quando non si verifica, garantisce l'attenzione del pubblico. Ma perché l'avvento di una cosa desiderata possa ritardare, questa deve essere preventivamente anticipata. Il pubblico sente dunque la necessità di sapere di più circa una narrazione di cui sa già qualcosa. In questo senso possiamo affermare che la suspense non è isolabile dalla trasmissione di una storia.

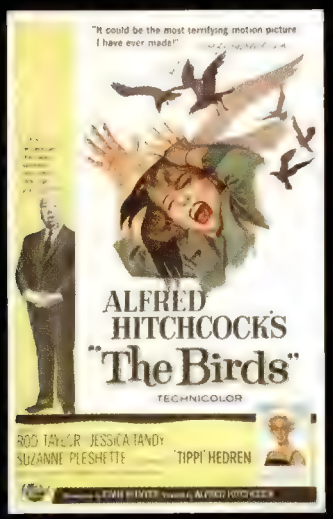
Bisogna comunque operare una distinzione importante: in quanto struttura retorica dispiegata nel tempo, ogni narrazione si nutre, in un modo o nell'altro, di specifiche strategie di rinvio (dato che, per forza di cose, non tutte le informazioni possono essere veicolate al destinatario nello stesso momento) e per questo motivo ogni narrazione potrebbe essere considerata portatrice di suspense. Lo studioso spagnolo Xavier Perez suggerisce così l'impiego del termine 'sospensione' per fare riferimento alla dilazione in generale, intesa come caratteristica che appare in ogni narrazione, mentre il termine 'suspense' serve per alludere a un tipo molto particolare di sospensione, ipoteticamente isolabile come figura specifica in piccoli frammenti di testo.

Un primo tipo di sospensione si genera addirittura quando l'opera non è ancora giunta al momento della fruizione. Anteprime, recensioni, pubblicità, trailer e demo giocabili contribuiscono a creare un forte senso d'attesa: l'utente non è del tutto all'oscuro di quello che si prepara ad affrontare, e le prime immagini di gioco che irrompono sullo schermo entrano in rapporto dialettico, sul piano della creazione di aspettative, con le informazioni di cui già dispone. Questa anticipazione al consumo ci fa presupporre che le aspettative a proposito del racconto, inteso come formalizzazione della storia, precedano sempre l'interesse per la storia.

Sospesi nel dubbio

Esistono almeno due forme per sollecitare l'impazienza del fruitore in relazione al racconto: la prima si rivolge al puro desiderio sensoriale di visione e ascolto e, nel caso dei videogiochi, di interazione; la seconda è relativa al desiderio che siano raccontati determinati eventi della narrazione. Per quanto concerne la prima forma, partiamo dal presupposto che non è necessario mostrare tutto per trasmettere una certa informazione. I meccanismi narrativi evidenziano le informazioni necessarie al proseguimento della storia, dando per scontato che le abitudini del pubblico già prevedano processi di una gerarchizzazione più o meno automatica: si suppone che ogni giocatore sappia riconoscere figure prioritarie come i personaggi e gli oggetti che compaiono sullo schermo e l'insieme di relazioni (definito in parte dal sistema di controllo) che li lega e che consente l'interazione. Ricorrendo a tecniche cinematografiche, diventa relativamente semplice occultare informazioni in maniera dissimulata: con l'uso, ad esempio, di un fuori campo, si stimola il desiderio di vedere, di venire a conoscenza, che può costituire un modello intrinseco per riprodurre effetti di suspense. Il ritardo della visione di un'informazione agognata non interferisce con la comprensione della storia, ma con il suo godimento visivo.

Dal punto di vista teorico, possiamo isolare diverse tecniche di produzione della sospensione, che raggrupperemo a livello spaziale, temporale e conoscitivo. Nel caso della sospensione spaziale possono darsi incognite sceniche e incognite umane. La prima curiosità riguardo all'universo della storia si dà, solitamente, in relazione allo spazio in cui essa si realizza: l'inquadratura e i suoi spostamenti (che stabiliscono la posizione) sono già di per sé frammenti di suspense. Il movimento della telecamera



procede a svelare lentamente la scena come in uno strip-tease. Il processo di comprensione visiva delle scene si articola tanto a partire dalle informazioni che contiene il piano/inquadratura quanto dal significato acquisito dal concatenamento di piani generato dal montaggio. Se guardiamo ai personaggi da un'angolatura meramente descrittiva, non fatichiamo a identificarli come altri oggetti contenuti negli spazi scenici. Da questo punto di vista, la creazione di tensione può essere messa in relazione alla posizione dei personaggi: uno degli esempi più classici di sospensione spaziale riferita all'incognita umana è quella dell'eroe che entra in uno spazio con la certezza che lì si trovi il mostro e tuttavia né lui né il giocatore sono in grado di vederlo. La presenza di un intruso nella scena può essere ritardata tramite la visualizzazione decentrata del corpo (come i piedi o la schiena invece del volto), in modo da stimolare la curiosità. Questo procedimento è noto come telecamera soggettiva: lo sguardo coincide con quello del pubblico. A questo proposito va ricordato che, prima di tutto, la tecnica soggettiva nasconde un volto e questo può generare un forte elemento di suspense, soprattutto quando la figura osservata dallo sguardo in soggettiva è quella del protagonista (in questo caso vuol dire che il pubblico si sta identificando con il mostro).

La sospensione temporale concerne invece la progressiva comprensione di una catena di accadimenti. A seconda che le incognite riguardino il passato, il futuro o il presente, possiamo riconoscere diverse strategie, rispettivamente destinate a suscitare curiosità sui fatti precedenti a quelli narrati (tramite ad esempio la tecnica del flashback), nei confronti di eventi che devono ancora realizzarsi (spiazzando continuamente le aspettative del pubblico) e relativa a ciò che sta accadendo nel presente storico della narrazione (ad esempio ricorrendo al fuori campo).

L'ultimo tipo di sospensione, quella per simpatia (nei confronti ovviamente dei protagonisti della vicenda), è in rapporto con la distribuzione del sapere: quando il pubblico ha più informazioni del personaggio avremo una sospensione basata sulla conoscenza superiore; quando le informazioni sono le stesse, la conoscenza è condivisa, quando invece i personaggi hanno più informazioni rispetto al pubblico, parleremo di sospensione per conoscenza inferiore.

Domande e risposte

Se intendiamo lo sviluppo del racconto come un processo di informazione che funziona in base a un meccanismo di domanda e risposta, certe scene, situazioni ed eventi che compaiono nelle prime fasi di esposizione di una storia devono poi essere correlate a scene, situazioni ed eventi che accadranno in seguito. In questo genere di narrazione, il fruitore è incentivato a proseguire per trovare risposta a una domanda posta in precedenza. Mentre la sospensione risponde a domande a livello macrostrutturale (interrogativi che si risolveranno solo alla fine della storia o comunque a racconto molto avanzato), è possibile isolare la suspense come tipo speciale di sospensione che avviene a livello microstrutturale, ovvero quando è posto un interrogativo che va risolto all'interno di una singola sequenza.

Nel momento in cui si pone una precisa domanda, è ovvio che si delimita il campo di risposte possibili. I limiti posti dalle domande narrative rispetto a ciò che deve accadere in seguito forniscono la coerenza della storia. Ma perché la produzione di suspense si verifichi, il campo delle risposte deve essere così ristretto che nessun'altra informazione potrà generare nuove domande che distraggano dall'immediato richiamo per la soluzione annunciata. Per questo, il meccanismo di domande e risposte può essere ridotto a un'impostazione alternata della struttura binaria: la piena attivazione della suspense si determina con l'imminenza della risoluzione a favore di una delle due alternative. La suspense può dunque essere definita come il processo narrativo mediante il quale si esaspera la durata di un segmento narrativo che va dall'annuncio di uno scioglimento imminente fra due alternative opposte fino alla sua materializzazione. Abbiamo messo così in luce la doppia condizione della suspense: come annuncio di risoluzione imminente ed esasperazione della durata che vi conduce (come accade, per esempio, negli eventi in 'quick time', che richiedono la pressione di un preciso pulsante per proseguire, pena una sanzione negativa, e che molto spesso sono presentati con la tecnica del ralenti).

"Il peggio nel peggio è l'attesa del peggio."

(Daniel Pennac, scrittore francese)

Dal cinema al videogioco

La natura 'coercitiva' della visione di un film (il flusso delle informazioni può infatti essere manipolato solo uscendo dal modello di fruizione convenzionale, ovvero agendo su funzioni come la moviola, l'avanzamento veloce, la pausa e lo stop) consente l'impiego di tecniche per generare suspense che in un videogioco possono essere inserite solo in maniera non interattiva. Mentre il film 'impone' la propria fruizione, nel videogioco è il giocatore stesso che, con la sua capacità di interazione, determina il ritmo degli eventi: può decidere in qualsiasi momento di abbandonare il compito principale per incamminarsi alla ricerca di un bonus o di un oggetto non funzionale al proseguimento della storia. Inoltre, per ogni genere di gioco ben delineato, ci si aspetta che un certo tipo di eventi accada in modo specifico, sia dal punto di vista della narrazione che da quello dell'interazione. Queste aspettative sono assunte in maniera così automatica che risultano come sospensione solo quando la narrazione le problematizza (modificando improvvisamente obiettivi e schemi di controllo, con il rischio di generare gravi incongruenze a livello di gameplay).

Sebbene l'impiego della grafica poligonale richieda l'impiego di codici propri del linguaggio filmico, esiste una differenza fondamentale tra videogioco e cinema, data dalla diversa interpretazione della dimensione temporale. All'interno del videogioco il montaggio spetta al giocatore: in qualsiasi momento l'utente può decidere di tornare sui propri passi, ritardando così l'incontro con il pericolo. È chiaro che in questo modo l'effetto perturbante viene ulteriormente dilatato e la suspense sarà molto meno efficace. Il compito più arduo per il game designer è dunque quello di motivare il giocatore a compiere una determinata azione nei tempi previsti, lasciandogli comunque l'illusione di agire liberamente (ecco perché la reiterazione dei 'quick time event' non è una formula magica). Tuttavia è proprio in questo scambio di informazioni tra autore e fruitore che il videogioco libera tutto il proprio potenziale: l'intervento del giocatore è indispensabile tanto quanto il processo creativo del game designer perché la storia veicolata abbia luogo.

GIOCARE NEL BUIO Quello che i giocatori rifiutano di vedere

La pubblicità è l'anima del videogioco

Si può considerare falsa una pubblicità che accentui fortemente il valore narrativo o emotivo di un gioco oltre i suoi reali meriti? Non avrei mai pensato di scrivere a proposito di questo tema, ma scorrendo i miei feed RSS mi sono imbattuto in un post video sul blog del game designer David Jaffe. Oggetto della sua ira era il trailer dell'ultimo *Prince of Persia* di Ubisoft, che si appoggia alla malinconica canzone pop 'Breathe Me' e a footage in-game rallentato per evocare l'intensità del rapporto tra il Principe e la sua partner Elika. La cosa ha richiamato alla memoria di Jaffe la campagna promozionale per il primo *Gears of War*, della quale dice:

"Quando ho visto tutti impazzire per il trailer 'Mad World' sono rimasto scandalizzato. Hanno sostanzialmente preso una canzone, molto bella per giunta, incollandola sul footage. Ribadisco che mi è piaciuto *Gears of War*, che ho amato *Gears of War 2* e che sono anche in un certo senso emotivamente coinvolto verso i personaggi di *Gears 2*, risultato notevole per un gioco sopra le righe e votato all'azione quanto può esserlo un *Gears*. Ma, e mi spiace, non c'è assolutamente un accidente di nulla, nel trailer che credo di aver allegato a questo post, che rifletta cosa effettivamente il gioco è".

Sarebbe semplicissimo smontare le lamentele di Jaffe affermando che tutte le pubblicità contengono del falso: dopotutto, con quella birra non sarete attorniati da super top model, né quel detersivo porterà magicamente i vostri figli ad adorarvi. Ma, per citare un famoso slogan, 'we've come a long way, baby', siamo andati avanti. Non sarò sicuramente l'unico a essere grato della scomparsa delle pubblicità anni '90, che urlavano dalle pagine delle riviste e dalla televisione i loro slogan su potenze da artigliare e azione estrema. Microsoft è senz'altro uno dei publisher alle prime linee di quest'evoluzione, soprattutto grazie alle sue stratosferiche campagne marketing sul suolo nordamericano per *Halo 3* ed entrambi i *Gears of War*.

Non è scritto da nessuna parte che uno spot televisivo debba riprodurre pedissequamente quello che i giocatori si troveranno davanti una volta inserito il relativo gioco nella console. Di fatto, anzi, le pubblicità rappresentano un'opportunità per espandere la propria percezione del mondo di gioco, perché film e video sono un medium narrativo molto più di quanto i videogiochi saranno mai. Ho particolarmente gradito i filmati 'di testimonianza' girati da Microsoft come parte della campagna promozionale di *Halo 3*, che hanno contribuito a radicare l'avventura sci-fi di Bungie nella credibilità con un tributo documentaristico stile Band of Brothers su Master Chief. Quel che sarebbe stato innaturale se Bungie avesse tentato di infilarlo nel gioco diventa un'opera di grande interesse quando elargita a colpi di pubblicità da 30 e 60 secondi.

> Le pubblicità possono espandere un mondo di gioco, perché film e video sono un medium narrativo molto più di quanto i videogiochi saranno mai

Ciò detto, Jaffe fa comunque un'altra considerazione degna di nota quando si accusa per il modo in cui tentò di far passare il gioco di combattimento automobilistico *Twisted Metal Black* per più... contorto di quanto in realtà fosse:

"Spingemmo su alcune corde fottutamente banali per cercare di farlo sembrare oscuro e deprimente. Non lo era. Se davvero avessi voluto sostenere le mie asserzioni... ricordo di aver detto al tempo alla stampa (perché lo dissi? Perché ero pieno di me): 'Questo gioco è una metafora sulla depressione'. Ma andiamo, e me lo dico da solo. È un action game con un buon stile artistico, molto ben fatto, ecco tutto. Se avessi voluto fare un'affermazione di tipo artistico, avrei dovuto farla passare per il gameplay, cosa di cui non ero capace al tempo. Il team era più interessato, come avrebbe dovuto, a realizzare un gran gioco, e io non ne sapevo un'acca".

Forse Jaffe sta esagerando nell'autoflagellarsi: dopotutto, lui e il suo team di Santa Monica si sono comunque resi responsabili per quella sequenza di *God of War*, inaspettatamente toccante, in cui un Kratos intrappolato nell'aldilà deve periodicamente dividere la propria energia con la moglie e il figlio, che ha inavvertitamente ucciso in un attacco di rabbia furiosa, mentre combatte orde di suoi doppi omicidi.

Non solo questo dimostra che un'emozione può essere suscitata con onestà attraverso il gameplay, ma suggerisce che la soluzione ottimale non è che i publisher di videogiochi ridimensionino l'advertisement, ma che gli sviluppatori aumentino le proprie ambizioni e capiscano come tradurre l'efficacia emotiva di uno spot da 30 secondi in metodi analoghi che funzionino in un videogioco. La pubblicità muta 'Last Day' per *Gears of War 2*, ad esempio, è di gran lunga migliore di qualunque cut scene nel gioco stesso, dalla sua apertura su un grande campo paradisiaco, una specie di Valhalla, alla conclusione sulla discesa dei protagonisti nelle viscere di Sera.

Parte di quel che fa funzionare questo spot è la benedetta assenza della distintiva parlata trogloditica da B-movie della serie, ma anche la presentazione di una serie di brevi e fulminanti scenette al di fuori della carneficina di *Gears 2* che isolano eloquentemente stati emotivi e interazioni di gruppo spaziando dalla malinconia al cameratismo all'indurirsi per affrontare le battaglie a venire. Sentimenti che sarebbe opportuno per Epic esplorare in futuro. La pubblicità è l'anima del videogioco, sviluppatori, e avrebbe molto da insegnarvi.

N'Gai Croal scrive di tecnologia per Newsweek. Il suo blog è reperibile all'indirizzo blog.newsweek.com/blogs/levelup

MATTSCAPE GameStudies.it

Tre tecnologie per la nuova decade

La prima decade del ventunesimo secolo si avvia alla conclusione e, esattamente tra diciotto mesi, il medium videoludico festeggerà ufficialmente il cinquantesimo compleanno (*SpaceWar!* risale infatti al 1962). Ma a differenza degli esseri umani, che con gli anni invecchiano e accumulano acciacchi, il videogame sembra ringiovanire. Si potrebbe affermare che il nostro passatempo preferito soffre della sindrome di Benjamin Button. L'elisir di lunga vita non è un segreto custodito gelosamente nei laboratori di qualche multinazionale farmacologica: si chiama innovazione tecnologica. Nell'ultimo lustro, interfacce gestuali, *digital delivery* e nuovi processori hanno letteralmente reinventato il modo in cui giochiamo. Il processo, beninteso, è tutt'altro che terminato. Quali sono le tecnologie che rivoluzioneranno i videogiochi nei prossimi anni? Ne indico tre:

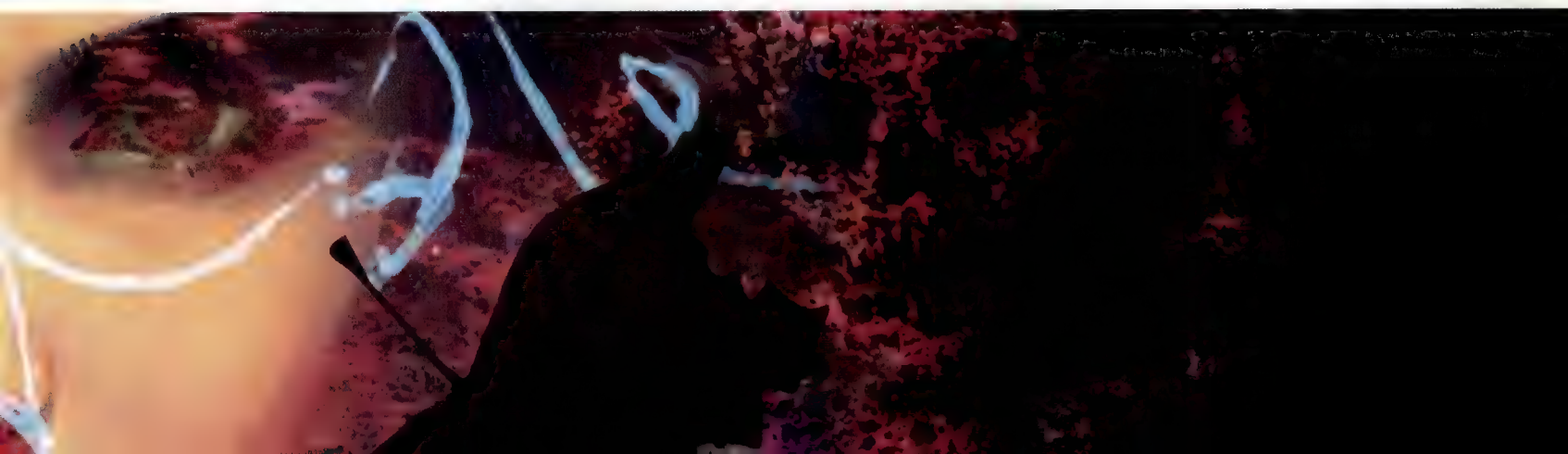
Online gaming. L'*online gaming* è un fenomeno tutt'altro che nuovo. Ma se andiamo a vedere le statistiche, notiamo che il multiplayer in Rete resta un'attività relativamente di nicchia. La situazione va lentamente cambiando. I 2,8 milioni di copie di *Wrath of the Lich King* vendute in meno di ventiquattro ore nel novembre 2008 parlano da soli. Alcune etichette, come Electronic Arts, hanno investito tutto (o quasi) nell'*online gaming*. Si pensi alle serie sportive come *FIFA* e *John Madden*, per le quali il multiplayer telematico non è un lusso, ma praticamente una necessità. La migrazione online prevede una ridefinizione della nozione stessa di ludico, sempre più integrata a fenomeni quali i siti di social network (in questo senso, Xbox Live rappresenta un caso emblematico), ma il margine di miglioramento è notevole. L'*online gaming* e il PC gaming ammontano a 9,5 miliardi di dollari e la crescita si prevede costante anche durante un periodo di crisi economica come quello che stiamo vivendo. Analogamente, il successo del *digital delivery*, la distribuzione di giochi in Rete, bypassando il retail tradizionale, dimostra che il futuro della distribuzione ludica passa attraverso il cavo, non i negozi (questo Steam lo ha capito già da anni e il successo dell'Apple Store per i giochi iPhone parla da solo). E quando Amazon.com si metterà a vendere giochi via download, gli altri seguiranno in scia.

Nuovi display: flessibili, tridimensionali, manipolabili. L'e-ink, l'inchiostro digitale, è ormai una realtà: l'Esercito USA lo utilizza regolarmente già da qualche tempo. Nel 2009 verranno introdotti nuovi display flessibili, sottili come un foglio di carta, a colori, anche per il pubblico da start-up come Plastic Logic e E-Ink. È lecito attendersi che, nel giro di pochi anni, le aziende videoludiche sfrutteranno questi nuovi display per le loro nuove piattaforme. Il minimo che possiamo attenderci sono console portatili ultrapiatte con schermi a scomparsa da 10-15 pollici (Samsung ha sviluppato prototipi funzionanti di telefoni cellulari che utilizzano visori 'retrattili'). E sul fronte della visualizzazione delle immagini, il 3D rappresenta indubbiamente una delle scommesse più interessanti per il futuro. Il fatto che questa tecnologia possa essere codificata sui dischi Blu-ray potrebbe avere un effetto propulsivo su un formato che fino a oggi ha stentato a decollare. Le principali aziende che operano nel settore informatico (nVidia *in primis*) e nell'elettronica di consumo, stanno per introdurre (o hanno già introdotto) monitor e televisori 3D. Videogame, eventi sportivi e film di animazione sono i generi più adatti per sfruttare al meglio le potenzialità di questo nuovo formato. Tanti dubbi, una sola certezza: gli schermi touch screen sono destinati a diventare pervasivi. Ma le applicazioni più interessanti potrebbero riguardare le console e i computer da casa. L'introduzione di TouchSmart di HP, per esempio, rappresenta un esempio significativo di questo trend, ma il leader in questo settore è Microsoft con i suoi i tabletop interattivi Surface. Come i coin'op negli anni settanta, anche questi nuovi schermi sono per il momento limitati alla sfera pubblica (gli Sheraton Hotel, i parchi a tema Disney, casinò e musei), ma nei prossimi anni questa tecnologia potrebbe fare il suo ingresso nelle case. Diversi generi videoludici, ad esempio gli RTS, potrebbero beneficiare enormemente di una forma di interazione che prescinde dal monitor e dalla tastiera. Il dito, o meglio, le dita, sono il puntatore dell'era digitale. Del resto *digit*, in latino, significa appunto dito.

> Diversi generi videoludici potrebbero beneficiare enormemente di una forma di interazione che prescinde dal monitor e dalla tastiera

Console come multimedia hub. La promessa è stata pienamente mantenuta, anche se a una decade di distanza. La chimera della piattaforma multimediale definitiva (qualcuno si ricorda di 3DO?) è diventata realtà con Xbox 360 e PlayStation 3. Oggi le console rappresentano i catalizzatori della convergenza digitale: games, movies, music, photos, esperienze interattive etc. La piena integrazione con piattaforme mobili quali smartphone e lettori MP3 (Zune) sono ormai dietro l'angolo. E molto presto le console potrebbero diventare strumenti di produzione di contenuti anziché mero consumo. La diffusione capillare dell'UGC [user-generated content] resa possibile da titoli come *LittleBigPlanet* e *Halo 3* (vedi l'opzione del machinima incorporata direttamente nel menu), le possibilità di creare videoclip e brevi filmati con la serie di *SingStar* e PlayStationEye, gli editor musicali di *Guitar Hero World Tour*, XNA di Microsoft rappresentano solo l'inizio. Le console stanno progressivamente acquistando tutte le caratteristiche e le funzioni dei personal computer, trasformando l'utente da content-consumer a content-producer. Ancora una volta, la nozione stessa di ludico digitale subirà un'ulteriore evoluzione.

Matteo Bittanti è Associate Researcher presso la Stanford University. Insegna Game Studies al California College of the Arts di San Francisco e dirige, insieme a Gianni Canova, la collana Ludologica



TRIGGER HAPPY Sparate, non parlate

Chiodo scaccia chiodo

Il miglior gioco che abbia giocato nell'ultimo mese aveva zero poligoni e nessun effetto particellare né script, era gratuito e non richiedeva nemmeno di inserire una spina nella presa elettrica, anche se aveva un motore fisico. Il concept prevede un tronco d'albero, alcuni chiodi e un martello, del tipo con un'estremità più sottile. L'obiettivo è semplice: ogni giocatore prende un chiodo e cerca di piantarlo nel tronco usando l'estremità sottile del martello. Si può fare un tentativo per volta, e se si manca totalmente si deve bere della birra. Tutto qui: il miglior diavolo di gioco mai creato. Martellate in libertà.

Se fosse un videogioco, vi liscereste le guance dicendo che è molto, uhm, tattile (immaginate come possa svanire l'essenza stessa del gioco controllando un martello virtuale su schermo con un joypad). Vi accorgereste anche di come sia un esempio ideale del tipo di gioco in multiplayer locale o 'party game' cui Nintendo e compagnia aspirano da anni. Forse però direste anche che la presenza di alcool nella struttura del gioco gli dia un vantaggio scorretto sulla concorrenza. Dopotutto si potrebbe trasformare un qualsiasi serioso FPS a toni di marrone in un gioco di bevute aumentandone il divertimento.

Ma non poi molto. The Nailing Game, così è stato velocemente battezzato dai miei amici, non può praticamente essere migliorato. Gli amici in questione erano un eclettico gruppo internazionale di teorici e designer di videogiochi. Ci trovavamo in un bar di Vienna (pare infatti che il Nailing Game sia un popolare divertimento del doposci nell'Europa centrale) dopo una conferenza di tre giorni intitolata 'Futuro e Realtà del Videogioco', FRV in breve. E in un certo qual buffo modo, il Nailing Game ha fatto da cassa di risonanza e implicitamente da contrappunto a molte delle tematiche affrontate dai partecipanti durante il giorno. I giochi possono insegnare qualcosa? Be', se diventate davvero bravi col Nailing Game da ubriachi, sarete senz'altro dei mostri del fai da te da sobri. Possono trasmettere emozioni? Non c'è niente di meglio della gioiosa esaltazione data dalla martellata perfetta. Possono essere socializzanti? Zitto e picchia sodo.

Il Nailing Game ha persino risposto alla mia stessa presentazione, nella quale elaboravo quelle che un mio amico chiama affettuosamente 'idiozie marxiste', ovvero come i videogiochi contemporanei ricreino la struttura del lavoro industriale per spingerci a ripetere e normalizzare la nostra schiavitù al capitale durante il 'tempo libero' oltre, in un risvolto diabolico, a privarci del nostro denaro. Con grande acume, Nailing Game fa propria una forma definita di lavoro fisico, piantare chiodi nel legno, e la rovescia satiricamente: bisogna utilizzare l'utensile nel modo sbagliato, non c'è un motivo razionale per ficcare i chiodi nel tronco e il 'fallimento' dell'obiettivo (ovvero mancare il chiodo) porta a un delizioso premio (birra).

> "Ogni giocatore prende un chiodo e cerca di piantarlo nel tronco usando l'estremità sottile del martello. Tutto qui: il miglior gioco mai creato"

Solo un giorno prima, il game designer e bohemièn Gonzalo Frasca aveva tenuto una divertentissima presentazione di domande a cui il Nailing Game, in retrospettiva, sembra dare la risposta perfetta. Finora i videogiochi, egli diceva, hanno sempre trascurato l'aspetto della 'performance' a causa delle interfacce limitate, dimenticando inoltre che il gioco è essenzialmente sociale e fisico. Il successo del Wii e di giochi come *SingStar* significa che stiamo uscendo da quest'epoca oscura e che l''hardcore' è morto. Quindi ci troviamo d'accordo: cosa può esserci di più fisico del Nailing Game?

Più tardi quella stessa notte, scaraventati in un altro sudicio bar viennese, abbiamo giocato un altro gioco inventato sul momento da uno del gruppo e chiamato 'Io rifiuto'. Ogni giocatore, a turno, annuncia drammaticamente "Io rifiuto", e poi spiega cosa sta rifiutando. Gli altri giocatori rispondono applaudendo, facendo tintinnare le bottiglie e bevendo. Ricordo solo molto vagamente quali rifiuti siano stati fatti nello specifico, tranne che spaziavano dalla politica alla gastronomia alla sfera sessuale per arrivare al supremamente surreale. Ma una grande sessione di rifiuto può anche essere costruttiva. Se potessimo metterci d'accordo su una lista di cose videoludiche che rifiutiamo, potremmo ritrovarci con un concreto manifesto per il futuro della nostra arte.

Tornato a Parigi, i ricordi del Nailing Game mi rendono riluttante a rintanarmi davanti a una televisione con un piccolo e freddo pezzo di plastica tra le mani per eseguire una serie arbitraria di microscopici movimenti con le mie dita. È molto più divertente colpire qualcosa per davvero. E con questo, ecco cosa rifiuto: mi rifiuto di accettare che i videogiochi non possano avvicinarsi all'esilarante immediatezza e gratificazione corporea di quel gioco. Inchiodatelo al muro e imparatelo a memoria.

Steven Poole è l'autore di Trigger Happy: The Inner Life of Videogames. Il suo sito è all'indirizzo stevenpoole.net

ANATOMIA COMPARATA I videogiochi visti dal tavolo accanto

È tutto un magna magna

DI ROBERTO RECCHIONI

Osservare *MadWorld*, l'annunciata killer application per Wii, made in Sega, fa uno strano effetto per chi, come me, ha sempre vissuto di pane e videogiochi.

Partiamo dalle basi. La scuola del fumetto americano affonda le sue radici in autori seminali come Alex Raymond, Will Eisner, Jack Kirby e Milton Caniff. A Caniff, in particolare, si deve un particolare approccio al disegno e alla sintesi, tutto basato sul contrasto del bianco e del nero. Questo approccio derivava da un attento studio dell'illuminazione dei noir cinematografici americani che, a loro volta, prendevano spunto dal cinema espressionista tedesco.

A Caniff si sono ispirati molti grandi autori di fumetti a lui successivi come Alex Toth, lo spagnolo Jordi Bernet, l'italico Hugo Pratt, il sempre americano Jim Steranko (che, inzialmente, si rifaceva maggiormente a Jack Kirby) e molti, molti altri. Lo stile di Caniff venne quindi declinato ed elaborato da questi autori di diversa provenienza e bagaglio culturale, nelle maniere più diverse. Divenne elegante e freddo nelle tavole di Toth, caldo e violento nel lavoro di Bernet, romantico e sintetico nelle pagine di Pratt, matematico e psichedelico in quelle di Steranko. E proprio Steranko (che, tra le altre cose, è l'ideatore dell'aspetto di Indiana Jones), con le sue due graphic novel Atmosfera Zero e Chandler: Red Tide, è la fonte d'ispirazione (raramente citata) principale per Frank Miller e il suo Sin City. L'opera di Miller, a sua volta, venne fortemente *omaggiata* (ma, all'epoca, Miller parlò di plagio bello e buono) da Jim Lee quando diede vita alla serie di Deathblow per la Image Comics. A sua volta, il personaggio di Deathblow è stato tenuto ben presente dai ragazzi della Epic mentre progettavano il loro *Gears of War*, tanto è vero che Marcus Fenix è praticamente identico (armatura a parte) alle creature di Jim Lee. E adesso che la Sega ha dato vita a *MadWorld* questo pazzo corto circuito di rimandi culturali, citazioni e plagi si chiude... perché *MadWorld* sembra un *Gears of War* disegnato con lo stile che Miller usa per realizzare le sue storie di Sin City.

Quindi, riassumendo, il percorso è questo: *MadWorld* è un gioco della Sega, sviluppato dallo studio giapponese PlatinumGames. Quelli della Platinum si sono rifatti a *Gears of War* e Sin City (il fumetto). *Gears of War* si è rifatto a Deathblow che, a sua volta, derivava sempre dal fumetto di Miller. Sin City si è rifatto all'opera di Steranko. Steranko ha preso le mosse dal lavoro di Milton Caniff (tra gli altri). Caniff si è rifatto al cinema noir americano sul genere di quello di Howard Hawk. Howard Hawk si è rifatto all'espressionismo tedesco. La cosa bella è che, una volta che *MadWorld* sarà uscito, davvero in pochi sapranno quali sono le vere origini della sua estetica (dubito che persino i suoi sviluppatori le conoscano fino in fondo): tutti si limiteranno a dire che quel gioco somiglia a Sin City e a nessuno verrà in mente di collegarlo a Il Gabinetto del Dottor Caligari di Robert Wiene. Il che è un peccato perché quando si parla del cinema espressionista tedesco si fa sempre una gran bella figura nei salotti buoni della cultura. Le motoseghe sporche di sangue, gli assassini psicotici e le pupe svestite e omicide, invece, di solito fanno scattare le solite discussioni, trite e ritrite, sulla violenza nei videogiochi.

> La cosa bella è che, una volta che MadWorld sarà uscito, davvero in pochi sapranno quali sono le vere origini della sua estetica

Comunque sia, con questo lungo discorso mi premeva sottolineare come l'arte si sia sempre influenzata e contaminata e che i videogiochi ormai fanno parte del processo. Forse davvero quelli di PlatinumGames non hanno la più pallida idea di chi siano Steranko, Caniff e Murnau, e forse l'aspetto e le tematiche del loro gioco sono derivate esclusivamente dal cavalcare le mode del momento, ma anche le mode del momento nascono da qualche parte e, di solito, è un luogo più lontano di quanto si possa pensare. Il videogioco ormai fa pienamente parte di quell'ecosistema che comprende il cinema, la letteratura, la musica e l'arte in generale e come un legittimo cittadino di questo villaggio ha il diritto di essere trattato con la stessa dignità di tutti gli altri e il dovere di sviluppare un linguaggio proprio e peculiare, senza scimmiottare quello degli altri media o copiarne pedissequamente gli stilemi narrativi, registici o grafici.

In conclusione, per quanto *MadWorld* possa sembrare figo e visivamente interessante, di fatto non è che il segno tangibile di come tanti, troppi creativi nell'ambito videoludico abbiano ancora dei forti complessi di inferiorità nei confronti dei loro cugini degli altri media (e da qui nasce l'emulazione) e troppo poco rispetto per l'altrui lavoro (e da questo scaturisce il plagio).

Roberto Recchioni è scrittore e fumettista (John Doe, Battaglia, Diabolik, Dylan Dog). La sua prima console è stata un Colecovision e da allora continua a correre

DI RANDY SMITH

CIAO, SONO RANDY Videogame design & Co.

Risposte a un test tornato indietro dal futuro

Domanda 5. Nella sua keynote conclusiva al MIGS 2008, Jon Blow ha offerto la sua opinione sull'incontro tra storie e videogiochi. Riassumi il suo discorso e proponi il tuo parere.

Jon Blow ha affermato che le storie nei videogiochi perdono in partenza perché non sono interattive (e dunque non appartengono a un medium interattivo) oppure, nel loro essere interattive, risulteranno sempre inferiori a una trama concepita anticipatamente da una mente umana. Ha citato la tecnica dell'anticipazione tra quelle con cui una storia già scritta tesse la sua struttura utilizzando una conoscenza pregressa non disponibile in una storia che si scrive contestualmente.

Sarebbe bello se le storie interattive potessero innalzare il loro standard qualitativo, ma non è probabilmente necessario perché i videogiochi acquisiscano un valore e una dignità di per sé. Come la vita reale, che si sviluppa man mano, veniamo coinvolti nella storia creata estemporaneamente dalle nostre azioni in un videogioco proprio perché si tratta delle nostre azioni. Esse suppliscono con la loro immediatezza alla mancanza dell'economia, dell'equilibrio e della struttura perfetti di una storia confezionata consapevolmente.

Domanda 6. Una partita di calcio è una storia?

No. Non tutte le successioni di eventi sono storie. Nessuna sequenza di avvenimenti è una storia finché essi non vengono correlati. Una volta descritta una partita di calcio a un amico o guardata alla TV diventa una storia per via dei giudizi soggettivi emessi sull'esposizione degli eventi stessi: cosa enfatizzare, cosa omettere eccetera. Il processo d'interpretazione e di collegamento trasforma gli eventi in storie.

Domanda 7. La 'storia' è una forma d'arte?

No, perché una singola storia può essere narrata entro molte diverse forme d'arte, come i film e la letteratura. Persino quadri e fotografie possono 'narrare una storia'. Esistono, tuttavia, elementi artistici in una data storia, quali la struttura e il tema, che restano tali in tutti i media.

Domanda 8. Qual è la differenza tra la storia di un film e il racconto di una giornata fatto da un amico o un'amica? Cosa implica questa differenza per le storie dei videogiochi?

Robert McKee ha descritto l'ideale cui tendono tutte le storie cinematografiche: essere campioni compressi e distillati dei momenti più pregnanti della vita. La compressione avvalora il tempo che si decide di dedicare alle vite di estranei, e in questo senso le tradizionali storie cinematografiche possono vedersi come un innaturale surrogato di una relazione personale. Per contrasto, essendo coinvolti nei singoli dettagli della vita di un amico in virtù del proprio attaccamento personale, lo si ascolta volentieri raccontare la propria giornata anche se quegli stessi eventi suonerebbero banali in un film.

Una storia creata ad arte distilla poi eventi distanti poeticamente per generare significato, là dove la vita reale è immediata e intrinsecamente significativa. Gli eventi dei videogiochi sono sia immediati, perché sono causati dalle azioni del giocatori, che distanti, perché sono stati creati e limitati dall'operato di un estraneo, ovvero il designer. I giochi migliori trovano l'equilibrio tra i due elementi, dando al giocatore la libertà di raccontare la propria storia all'interno dei parametri stabiliti dal designer.

Domanda 10. Perché le storie sono importanti nei videogiochi?

Le storie non sono più importanti per i videogiochi di quanto non lo siano per qualsiasi altro medium. Un film o un quadro possono esistere senza narrazione e catturare un sentimento, un senso di spazio e di tempo o qualcosa di eguale valore, e così pure le meccaniche di un videogioco. Tuttavia, come per tutti i media, una storia unisce le emozioni evocate in una struttura più ampia che imita la loro occorrenza nella vita reale.

Domanda 11. Qual è la differenza tra l'avere un'esperienza nella vita reale e in un videogioco?

In risposta alle critiche di realizzare opere d'arte 'irrealistiche', Pablo Picasso chiese a uno dei suoi accusatori di produrre qualcosa di realistico. L'uomo porse a Picasso una foto di sua moglie. "Questo è l'aspetto esatto di mia moglie", disse. "È molto piccola", disse Picasso.

Ogni singola rappresentazione è un'interpretazione inaccurata. Le fotografie rappresentano ed esprimono l'aspetto. I videogiochi rappresentano e comunicano esperienze. Se qualcuno riproducesse imparzialmente la vita reale in un medium interattivo starebbe creando una simulazione, non un gioco, e se pure la simulazione fosse perfetta potrebbe essere solo una rappresentazione, e mai l'esperienza reale. Ma i giochi non mirano a riprodurre fedelmente le esperienze, bensì a interpretarle tramite il giudizio selettivo, attraverso quel che dovrebbe esistere nel gioco e il modo in cui dovrebbe essere percepito.

Voto: C

Il tema è stato centrato, ma le riflessioni sono incomplete

" Se qualcuno riproducesse imparzialmente la vita reale in un medium interattivo starebbe creando una simulazione, non un gioco "

Randy Smith è un game designer capo negli studi di EA a Los Angeles. Il suo progetto attuale è una collaborazione con Steven Spielberg

DI SIMONE TRIMARCHI

BOOM! HEADSHOT C'è del cervello nella Rete

E se StarCraft 2 (illuso)

Il mondo è cambiato. Quello del multiplayer online, anche. L'erosione di giocatori, costante e inarrestabile, ha ormai ridotto le community a sparuti gruppi di gioco. Molti generi, un tempo punte di diamante del netgaming, stanno letteralmente sparendo. Le console di ultima generazione sono troppo 'avanti' e i giocatori l'hanno capito e si stanno spostando in massa: *Call of Duty 4* ha molti più giocatori su Xbox Live che su PC, nonostante tornei ed eventi siano quasi esclusivamente giocati sulla storica piattaforma dotata di mouse e tastiera. Gli RTS, d'altro canto, sono praticamente spariti: questo il quadro desolante, ma realistico, che raffigura una natura morta di giochi multiplayer senza giocatori, soprattutto in Italia.

Ma non pensiate che all'estero la situazione sia tanto migliore, anzi: se si escludono le due 'isole felici' di Germania e Corea del Sud, le vendite di videogiochi per PC sono in costante diminuzione e rappresentano ormai una nicchia nel gigantesco mercato dell'industria videoludica. E il netgaming ne soffre: i tornei sono sempre più rari anche oltralpe e addirittura Championship Gaming Series, una trasmissione televisiva statunitense dedicata alle sfide di videogiochi professionistiche, ha chiuso i battenti. A parole, i manager delle società che orbitano intorno al business degli sport elettronici hanno dichiarato che il settore esploderà nei prossimi due anni, eppure i fatti sembrerebbero dimostrare il contrario. In fondo un tale settore non esiste senza tornei, ma ovviamente non ci sono tornei senza giocatori e non ci sono giocatori senza il settore. Un cane che si morde la coda.

Tuttavia, una luce alla fine del tunnel c'è: l'accenderà prima o poi la mano di Blizzard Entertainment e il suo nome è *StarCraft* 2.

L'attesissimo seguito dell'RTS, divenuto ufficialmente sport e trasformato in spettacolo mediatico in Corea del Sud, potrebbe sedere a questo tavolo con un poker d'assi servito: un punto davvero impossibile da battere se ben giocato. Blizzard sta facendo crescere l'hype a dismisura e sta puntando in maniera evidente sugli aspetti multiplayer della produzione: gli stessi che hanno reso il primo *StarCraft* uno dei videogiochi più importanti del mondo a cui, ancora adesso, milioni di persone stanno giocando. Ad esempio, per testare *StarCraft 2* sono stati chiamati i più importanti pro-gamer (giocatori professionisti) mondiali, coreani e non: Blizzard vuole uscire con un prodotto praticamente perfetto già dalla prima release, un gioco che coinvolga da subito gli utenti a giocare in multiplayer grazie al Blizzcast (un servizio di TV, in-game, per vedere le partite) o alla nuova Battle.net, dove sarà possibile organizzare tornei con premi in denaro. Ovviamente la risposta degli appassionati, per ora, è adorante: *StarCraft 2* è atteso come la manna dal cielo, come la fine di tutte le sofferenze, come il titolo che potrà, a ragion veduta, far tornare la passione per il netgaming all'entusiasmo iniziale. Su Internet è considerato l'unico modo per riunire e rinforzare tutte le community appassionate di strategia e non solo. Se il supporto sarà rilevante, *StarCraft 2* ha le carte in regola per rapire giocatori dagli altri campi 'competitivi' (FPS, sportivi) e, perché no, anche strappare dal 'sonno' delle loro vite virtuali molti giocatori di MMORPG in giro per la Rete. Per molti questa non è una speranza, bensì una sicurezza: *StarCraft 2*, quando uscirà, sarà in grado di fare il miracolo della moltiplicazione dei giocatori.

> StarCraft 2, quando uscirà, sarà in grado di fare il miracolo della moltiplicazione dei giocatori

All'estero, dove la scena è molto più sviluppata, molti osservatori pensano addirittura che questo titolo possa portare il 'competitive gaming' fino al livello coreano. Le aspettative per un videogioco non sono mai state così alte! Legittimo a questo punto domandarsi: e se Blizzard avesse in mano un bluff e non un poker? E se il gioco dovesse rivelarsi poco più che buono a livello mondiale? E se le sue mirabolanti caratteristiche fossero comunque insufficienti per riportare migliaia di persone ai Lan party? In definitiva: e se *StarCraft 2* dovesse fallire?

Ovviamente per chi vi scrive questo scenario è alquanto improbabile: conoscendo Blizzard Entertainment, altrimenti detta, "noi-programmiamo-solo-capolavori-e-cambiamo-il-mondo-dei-videogiochi-ad-ogni-titolo-come-con-*WOW*", credo sia lecito attendersi che le aspettative siano soddisfatte. Ma soprattutto non penso che sia davvero importante un titolo, per far sbocciare gli sport elettronici in occidente: a mio avviso ci penseranno le console di nuova generazione, quando troveranno qualcuno disposto a incanalare il loro enorme potenziale di pubblico. E se non sarà così, probabilmente il tempo darà una grossa mano al settore, aiutando la sinergia tra sviluppatori, sponsor, investitori e giocatori già in atto da anni. Allo stesso modo però sono convinto che *StarCraft 2* potrebbe essere l'Unico Anello per aiutarli tutti e nella luce farli risplendere. Una magia tecnologica degna di Gandalf che porterà una massa di nuovi giocatori e ricompatterà quelli esistenti, garantendo un ringiovanimento generale al settore. Speriamo a questo punto che la magia non porti in grembo qualche 'maledizione': in fondo questi anelli magici, si sa, a volte funzionano male nonostante le garanzie.

Simone "AKirA" Trimarchi è stato campione italiano di molti RTS ed ha viaggiato i cinque continenti per guardare in faccia i suoi avversari. Ora urla la sua passione per i videogiochi in TV, ai microfoni dei Lan Party e sul blog www.insidethegame.it

Borderline Cafè

Lettere al Limite

Vietato l'accesso ai non videogiocatori

Borderline Cafè, la posta di **Game Pro**, vi sfida a mandare una lettera originale, intelligente e al cioccolato: raccogliete il guanto e indirizzatela a: gamepro@sprea.it. Facile, no? Fogli e fogliacci, invece, a: **Game Pro**, Sprea Editori, Via Torino 51, 20063, Cernusco sul Naviglio (MI). E il forum? Certo che c'è. Cercatevelo in quel di Games Village, non resterete delusi.

YOU'RE HOT, BABY!

Non so voi, ma io nutro un'autentica passione per gli horror trash. Di recente ho recuperato una piccola grande perla (recente, per giunta) che risponde al nome di Zombie Strippers. In sostanza, spogliarelliste zombi che si nutrono dei malcapitati clienti a seguito di lap dance molto roventi! Che cosa c'è di speciale? Jenna Jameson e Robert Englund, tanto per cominciare. O una soldatessa bionda cui i non morti strappano sempre la camicetta. Ma, soprattutto, il primo deflagrante strip di Jenna, che da solo vale il film. E qui veniamo al tema del mese di questa colonna: il brivido 'hot' che, nei videogiochi, non c'è mai. Borderline Cafè non capisce davvero perché gli sviluppatori e i publisher non contemplino mai, in nessuna forma, la venatura hot nei videogiochi. E badate, non si tratta di far uscire il solito Leisure Suit Larry, il Fascination o l'Emmanuelle di turno... e neanche di riesumare Samantha Fox Strip Poker (sebbene una versione Live Arcade e PSN... ma questa è un'altra storia). No, si tratta di lasciare che l'amore, anche fisico, permei il medium videoludico. E lo faccia, dannazione, a modo suo. Pensateci. È pazzesco. Ma non vi ricordate i pensieri evocati da Project Rub, aka Feel the Magic, bizzarro mix di mini-giochi con fil rouge sentimentale? L'uso del pennino per accarezzare la vostra amata lasciò intendere una passione sottesa, qualcosa che rimase sotto la cenere per non fare, ahinoi, più ritorno.

Siamo cresciuti, papà. We do feel the bloody magic. Quando lo sblocchiamo l'achievement dell'erotismo?

Marco Accordi Rickards
Metalmark
http://metalmark.wingsofmagic.it/

ADRIANO, LARA E LE TRE PRINCIPESSE (PERCHÉ LE MOGLI, A NON CONTARLE, POI S'IN*A**ANO)

È notte, fuori fa un tempo boia e mi accingo ad entrare come ogni mese al **Borderline Cafè**. So che è tardi, ma troverò sempre qualcuno con cui bere una birra e scambiare qualche parola... In mezzo al fumo scorgo la tua sagoma, come sempre sei dietro al bancone e con la solita ospitalità spilli birra e prepari soft drink per tutti noi. Mi avvicino e ti saluto, ti conosco oramai da un po' di anni e rappresenti per me un punto di riferimento nel bistrattato settore videoludico. La penso come te, oggi non esistono più semplici videogiochi (per lo meno non sono interessato a quelli), ma Opere Multimediali Interattive con una dignità superiore, da considerarsi al pari di altri media. Non sono più giovanissimo, anche se a dispetto dei miei 36 anni dentro mi sento ancora un ragazzino capace di emozionarsi di fronte alla morte di Agro o alle sofferenze eroiche dell'ultimo Snake... Vengo volentieri qui al **Borderline Cafè**, perché trovo persone come me, che, dopo una giornata di lavoro, preferiscono accompagnare Lara nella sua ricerca della madre scomparsa piuttosto che spegnersi di fronte al serale di Maria De Filippi o alla fiction di turno... Ringrazio mia moglie, che spesse volte mi accompagna e condivide le mie avventure... e do un bacio alle mie due principesse, piccole principesse di 5 e 3 anni, che si appassionano al dolce Sackboy di *LBP*... Qui, al **Borderline Cafè** mi sento a casa. Ah! Una cosa che volevo fare da un po' di tempo: un abbraccio forte, caro Metal... sono papà anch'io... e... non c'è bisogno di aggiungere nulla... *[no, amico. Nulla. Grazie. NdMetalmark]* Adesso devo andare, ti ringrazio del tempo che mi hai dedicato, trovi sempre tempo per tutti, tu...

"Oggi ho trovato la rivista aperta da qualcuno sull'articolo di Miyamoto. Non sono stato io. Te lo giuro, non sono stato io, ma mia mamma"

Sinex

Alessandro Bacchetta (disegno e Photoshop) e Andrea Fantechi (acquerelli) hanno così celebrato i 10 anni (2008) del grande *Ocarina of Time*

Una cosa, però. Ho scritto una personale recensione dell'ultimo *Tomb Raider* (ti lascio il foglio sul bancone). Sono un grosso ammiratore di Lara e mi farebbe piacere se tu la leggessi e mi dicessi, anche in privato, che cosa ne pensi. Sono dell'idea che, di tanto in tanto, affiancare a una recensione ufficiale le impressioni di un gamer qualsiasi possa solo fare del bene... del resto tutti noi giochiamo per passione... Un'ultima cosa: vorrei sapere che cosa ne pensi realmente dell'hardware PS3... Ho avuto sempre l'impressione che i giochi multipiattaforma girassero meglio su Xbox 360... La PS3 è stata sopravvalutata, secondo te? Rispondimi, anche in privato, mi interessa davvero sapere la tua a tal proposito...

Ciao Metalmark, ci vediamo alla prossima!

Adriano 'Soki72' Lorenzin

Ehi, Soki, grazie di essere passato e di aver lasciato la tua recensione, che presto leggerò con grande piacere. Grazie soprattutto per aver condiviso con noi i tuoi pensieri, che mi hanno fatto riflettere. I videogiochi possono essere un rifugio contro la cattiva televisione? Certo che sì. Sono però contrario alla demonizzazione di qualsivoglia medium: anche la TV ha i suoi picchi, sebbene affondati in un magma di annullamento cerebrale (ma lo sentite mai che cosa dice Klaus 'demagogia 101' Davi all'Arena di Domenica In? Vi prego, provate). Capisco che il discorso ci porterebbe lontano, quindi passo al tuo quesito sulla PS3. Non credo che la PS3 fosse stata sopravvalutata. Penso piuttosto che troppo spesso si dedichi poca cura alla realizzazione della versione per la console di casa Sony: i risultati, come The Darkness insegna, possono essere molto penalizzanti. Guarda invece un Burnout Paradise. Altra musica, eh? Insomma: it's in the game, come direbbe quel riccastro di Riccitiello.

REVERSE ENGINEERING

Intervista a un videogiocatore.
Da quanto tempo videogioca? "Da molto tempo. Ho iniziato a videogiocare dal C64, avevo sei anni credo, o giù di lì. Il mio primo gioco, così, a memoria, era una specie di *Breakout* con le lettere, si doveva pigiare la lettera esatta prima che questa colpisse la Terra".

Ha una lunga carriera alle spalle quindi, e oggi? Quali sono le sue abitudini da videogiocatore? "Be', oggi possiedo svariate console, e ne acquisto continuamente... mi sto svenando, infatti [ride]! Diciamo che in

Borderline Cafè XXX Nights

questo periodo gioco soprattutto con la Xbox 360, ha un ottimo parco titoli"

Ecco, lasciamo stare il passato e parliamo del presente. Come vede la situazione odierna del mercato videoludico? "Be', mi ha stupito molto la Nintendo e la sua strategia del Blue Ocean. Sto notando che molte persone, prima disinteressate, adesso vedono il Wii come un oggetto affascinante. Al negozio entrano chiedendo della console Nintendo ed esigono una partitina per testare con mano, chiedono soprattutto il bowling di *Wii Sports*, facendosi pure grasse risate! Ma sto notando che la pirateria la fa da padrone, appena entrano domandano il prezzo di una console e se si può modificare... è molto fastidioso... Nel mio piccolo, cerco di spiegare che oramai con le console moderne la pirateria da più svantaggi che vantaggi".

In che senso? "Be', distinguo in maniera ottimale le vecchie console con quelle odierne. Spiego che un buon 50% del divertimento dato dalla macchina è regalato dal comparto online e dal digital delivery, cosa che le vecchie console non davano. Magari ci scappa qualche racconto di esperienze online divertenti da me vissute, cerco di coinvolgere e convincere che l'online è una parte importante del medium videogioco. Dopo una prima parte dove cerco di convincere l'acquirente della bontà dell'online, spiego le strategie antipirateria della case madri; gli aggiornamenti di Microsoft che bannano dal Live, la Nintendo che blocca totalmente la console e via discorrendo. Non mi faccio remore a mentire per scoraggiare questa pratica".

Quali altre iniziative svolge? "Ultimamente ho appeso due cartelli che spiegano che cos'è il PEGI e il significato dei simboli adottati. Sa, adesso che sono diventato un commerciante di videogiochi posso rendermi attivo nella 'crociata' pro videogiochi; ho ascoltato insomma le idee di Giuseppe, il commerciante di Bagheria, e le ho messe in pratica. Spero lo faccia anche lui. Molte persone chiedono e si informano, soprattutto le mamme. Il prossimo passo è quello di consegnare, insieme al videogioco acquistato, un foglio da me stampato con tutte le indicazioni e direttive del PEGI. Una sorta di foglio illustrativo simile a quello che ho appeso al negozio".

Ma perché lo fa? "Perché? Perché amo i videogiochi".

Gabriele "Mao-t" Purpura

REVIEW-BY-MAIL

PARI E DISPARI

FORMATO: MANI DISPONIBILE: DAL POLLICE OPPONIBILE
PUBLISHER: IL GENERE UMANO SVILUPPO: ABBASTANZA

Ok, la 'scaletta' (ritardo doloso nel calare il proprio punto) può compromettere il divertimento, ma c'è sempre stato chi gioca col Game Shark e GameFAQs aperto: Pari e Dispari resta un piccolo classico con bassi requisiti di sistema (può giocare anche un monco). Da provare in versione *Strip Pari e Dispari*: dà risultati incredibili. [9]

Buono spunto, ma l'intervistatore è dannatamente troppo buono. Nessuna carogna in ascolto? Come on, si può fare di più. Scherzi a parte, quel che fai in negozio è lodevole, Mao, una vera... 'rivoluzione culturale'!

VITE PARALLELE

È inevitabile che la vita un Gamer (che sia degno di essere chiamato tale) prima o poi incontri *World of Warcraft*?

TheCumi

P.S.
Deh, orsù, Metallico Marco, dicci la tua in proposito. Anch'io, in quanto 'filosofo videoludico', ho un parere a riguardo, pronto a essere esposto in un'eventuale seconda mail riguardante 'Le Grandi Domande della Vita (di un Gamer)', nel caso tu le ritenga degne di attenzione. Ancora tanti quesiti aspettano solo di trovare risposta...

Sì, forse è inevitabile. Quel che non accetto è che altrimenti il gamer non sia degno di essere chiamato tale. Secondo me lo è eccome. Sotto con la prossima Grande Domanda della Vita, mi sento caldo.

I FANTASMI (E I GOBLIN) DEL PASSATO

A ognuno il suo. Il mio è *Ghosts'n'Goblins*. Ovviamente non si tratta di qualità ma di emozione: a ognuno, la sua. A casa c'era uno Spectrum: vera passione, ma non quella della vita. Fuori avevo incontrato: VCS, Intellivision e, ovviamente, C64. La fiamma vera, però, per me già schiavo dell'occhio prima che del cuore, era in sala giochi, anzi, nel bar sotto/vicino casa: il luogo dove stropicciarsi. Son passati vent'anni e adesso lo posso scrivere: lui è quello della vita. L'ho capito dopo. E allora ho provato con il retrogaming, ma non è lo stesso. Lo sapevo: io sono diverso, mi sono innamorato anche altre volte, di esseri altrettanto avvenenti... a volte di più, ma quella scintilla. Lui è diverso, si vedono i pixel, la voce è invecchiata. Tra l'altro, porca miseria, anche dove ci si incontrava: ora c'è troppa luce e pessimi surrogati 'videopokeristici'. E poi (qui potrei quasi infervorarmi) vorrei sapere dove sono finiti i joystick, quelli corti, senza quella sfera a sormontarli, fatta apposta per i combattimenti di strada che è arrivata da un certo punto in avanti senza più andarsene. Patetico? Nostalgico? Sì e sì, e con l'aggravante della consapevolezza e la parziale scusante di averlo comunque superato. La scintilla, ogni tanto, ancora scocca, e grazie a non so chi o cosa, talvolta si accende pure il fuoco. Non è poco. Tra allora e adesso, tanto e tante, e voglia di proseguire a volte borderline a volte no.

Pace.

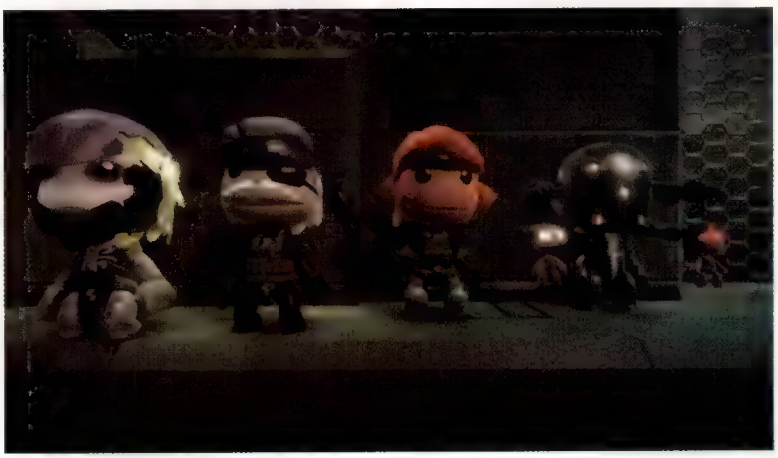
Raffaele Cipollini

*Mi limiterò ad aggiungere questo. Da piccolo, un giorno, al bar all'incrocio tra Via Nomentana e Viale XI Aprile (sai, quando scendi verso Piazza Istria), misi talmente tanti soldi tutti insieme dentro G'n'G che, a un certo punto, dovetti scappare a casa di corsa (era già sera e avevo ampiamente sforato gli orari stabiliti dai miei) lasciando un patrimonio in crediti. Che grande insegnamento che ricevetti. E che gran f*****o capolavoro di gioco.*

SAVIOUR

Oggi ho trovato la rivista aperta da qualcuno sull'articolo di Miyamoto. Non sono stato io. Te lo giuro, non sono stato io, ma mia mamma; ho fatto un sondaggio in famiglia per scoprire la dinamica di questo miracolo: qualcuno in famiglia si è incuriosito nei confronti dei videogiochi.

Voglio altre facce in copertina, ne voglio ancora. Voglio milioni di volti su milioni di numeri. E voglio pose ammiccanti, sguardi incoraggianti, voglio gesti che mimino il benvenuto fra le pagine di **Game Pro**. Voglio nomi ovunque, voglio che siano di casa, voglio che siano sulla bocca di tanti. Voglio un approccio in stile Nintendo, che catturi l'attenzione di gente distratta, senza però abbandonarla nella sua povertà d'animo e



Questa foto, su Game Pro, ha preso 20. Come perché? 10 di *LittleBigPlanet* più 10 di *Metal Gear Solid 4*. Non è adorabile?

Revelations

tuttoquellocheavrestesemprevolutosentiremachen essunohamaiosatodirvineppurevostropadrequand ovihafattoquellimbarazzantediscorsosulleapi

I nostri 10 più 10 degli altri 10? Super Mario Galaxy e, poi, MGS4.

nel disinteresse verso la nostra passione, e che la porti sulla via dell'approfondimento e della conoscenza. Voglio che questa sia la tua, la vostra missione, lì in redazione. E poi voglio i dati di vendita del numero 018, insomma, voglio sapere che ci sia stato il botto, alla faccia della crisi. Voglio un casino di cose, ma è Natale e sono stato mediamente buono, sembrano un sacco di richieste ma in realtà è solo la spavalderia con cui sono state poste a renderle parzialmente difficili da esaudire, quindi perché no?

Continuate così.

Buon Natale!

Sinex

Hai ragione su tutta la linea, però c'è un problema. Per avere più facce sulle cover, dovremmo avere più nomi significativi di autori di videogiochi. È tutta una questione di numeri, proporzioni e statistiche, alla fine. Uno dieci cento mille Wright, Suda, Meier, Mikami, Crane, Miyamoto, Levine, Kojima, Jensen... Ehi, diavolo, non sono poi così pochi. Mmm...

MEHD WORLD: IL PAZZO MANIACO COLPISCE ANCORA

Ma guarda tu cosa sto facendo. Scrivo una nuova lettera a **Game Pro** per ringraziare Metalmark.

A parte l'inizio che può sembrare ruffiano per farmi pubblicare (ma il mio unico scopo è quello di far arrivare a Metalmark il pensiero qui espresso) *[no, no, sembra proprio la ruffianata pro pubblicazione. Be', pare abbia funzionato... NdMetalmark]* , quello che più mi stupisce del mio gesto è che ho proprio il bisogno di dire: "Grazie di cuore" a una persona che, con le sue parole, mi ha letteralmente stroncato. Ben mi sta! Grazie Metalmark! Grazie! Grazie e infinitamente grazie! *[ok, ora però smettila. NdMetalmark]* Non sono pazzo *[nooo... NdMetalmark]* o rimbambito dal mangime natalizio *[infatti non è un problema di natura stagionale... NdMetalmark]*. Quelle parole dure e amare che mi hai sparato in tutta risposta alla mia mail sono state un vero toccasana! Lì per lì le ho dovute leggere e rileggere, ma il tuo messaggio è arrivato forte è chiaro! La visione che ho del mio 'essere' è deformata dal mio ego. Ho proprio deciso di rimboccarmi le maniche e alla prima occasione te lo dimostrerò! Anzi, mi è venuta voglia di faticare! Voglio faticare a tal punto da meritarmi ogni singolo complimento o critica che mi faranno nei tempi che verranno. Sia come artista che come aspirante game designer! Spero di arrivare da qualche parte nel mio futuro e ho tanta ma proprio tanta voglia di fare bene! Spero di potertelo dimostrare al più presto. Proprio a te che, in fondo in fondo, ma proprio negli abissi del tuo cuore, una possibilità me l'hai data *[ma minchia quanto in fondo... NdMetalmark]*. Non la sprecherò! Anzi, ti farò fiero di me! Detto questo, vorrei cambiare l'orientamento della mia mail su un altro argomento trattato spesso proprio da te, caro Metalmark. Il modo in cui la stampa e la critica non specializzata trattano i videogame. Primo punto: la censura. È davvero sconcertante notare come ancora oggi, nella nostra epoca, esista l'inquisizione. Perché così è la maggior parte della stampa non specializzata nei confronti dei videogiochi. A quanto pare, va di moda puntare il dito inquisitore contro questo medium, per attribuirgli stregonerie e poteri malefici che possono far impazzire e rendere violenti i bambini e gli adolescenti di oggi. Le case produttrici di videogiochi, secondo certi signori, riempiono i loro prodotti di oscenità indicibili e messaggi subliminali quali 'uccidi il prossimo e divertiti' o 'drogati che tanto lo fanno tutti', tanto che poi si avrebbero casi quotidiani di violenza, bullismo e omicidi derivati proprio dal consumo di videogame. No ma dico... stiamo scherzando?!? Ma non si rendono conto che le loro affermazioni lasciano il tempo che trovano e, soprattutto, che se non se ne intendono di videogame è meglio che non ne parlino? Ovvio che un genitore che oggi vede suo figlio giocare a *Pac-Man* e all'improvviso, domani, lo trova ad investire i pedoni in *GTA*, un po' sconcertato rimane. Ma da qui ad attribuire ai videogiochi un potere occulto e oscuro ce ne passa.

Secondo punto: la considerazione del videogioco nel campo artistico. Sempre secondo i signori di sopra, il videogioco non è un arte. Non merita di essere trattato come tale e non ha gli spunti per diventarlo. La realtà è che il videogioco è un'arte a pari merito con la comunicazione cinematografica e musicale. Di certo non ha radici storiche in quanto è giovanissima, come forma artistica. Ma sicuro è che se nel '500 fosse esistita, oggi la studieremmo a scuola e nelle università con tutti i suoi più grandi esponenti. L'ipocrisia sta nel non voler accettare che questo medium si è imposto più di ogni altro sulla maggior parte dei giovani che, crescendo, vogliono che anche il loro modo di giocare sia più 'adulto'. Quelle riviste non specializzate, che dedicano ai videogiochi un trafiletto, tanto per vendere anche ai teenager, scrivono articoli e si avventurano in recensioni spericolate che trasudano ignoranza. Quella stessa ignoranza che porta poi a non accettare i titoli videoludici come arte. Miyamoto come Leonardo Da Vinci. Se all'inventore-artista italiano più famoso della storia, abbiniamo il game designer giapponese più famoso della storia, non c'è niente di male e di blasfemo. Hanno o no inventato entrambi? Hanno o no espresso la loro vena artistica nel modo a loro più congeniale? È questo il punto, Giove atomico! Il modo in cui io esprimo la mia arte non mi esclude dall'essere o meno un artista. Se a pennello e telaio preferisco i poligoni e le texture, vuol dire che mi permettono di esprimermi al meglio. La Gioconda la vedo benissimo come quadro, ma se il nostro Da Vinci avesse avuto a disposizione un team come la Blizzard, chi lo dice che non avrebbe fatto un videogioco? Tanto per voltarci a guardare il cinema, altra forma 'riconosciuta' come arte, notiamo delle somiglianze anche qui con i videogame. La trama di un bel film sprigiona arte da tutti i pori? Perché quella di un ottimo videogioco no? Ma cos'è per questi signori della stampa non specializzata l'arte? Possibile che una parola di quattro lettere

Un gioco particolare, che andrebbe provato anche solo per percepire quel sottile turbamento sotto i pixel che scaturisce in almeno un'occasione

REVIEW-BY-MAIL

FIFA 09

FORMATO: 360 DISPONIBILE: GBA
PUBLISHER: EA SVILUPPO: EA

La coppia Caressa/Zio Bergomi è rimasta intrappolata in quel di Berlino 2008 a cantare Pò-pò-pòro-poppò-pò. A voi il compito di comunicargli che il Mondiale è finito da un pezzo. In questa missione avrete a disposizione 11 uomini. Eliminate tutti gli avversari, diventate i numeri uno in campo. Solo così potrete sbloccare il più arduo Achievement: "Fai scendere i commentatori dalle nuvole di Sky e digli di parlare d'altro..." Durante tutto ciò, nel mezzo, potrete gustarvi IL gioco del Calcio del 2008/2009. Il gioco che farà di voi delle persone peggiori di quello che già siete, in qualità di videogamer. Per lo meno stimolerà la vostra fantasia, con l'invenzione di nuove scuse per giustificare i vostri ritardi con amici/parenti/fidanzate/mogli. Simulazione finissima, offline/online galattico, per sfide a colpi di incazzature/gasamenti in stile "mo spacco tuttooo".
Per quelli che... il Calcio non è una questione di vita o di morte. È qualcosa di più...

[NON C'È VOTO]

DI FILIPPO 'DYNAMIS79'

possa discriminare la vena creativa di tutti quei Game Designer che hanno voglia di esprimersi sviluppando mondi visionari e fantastici? Eppure quel *Zelda The Wind Waker* a me sembrava un quadro in movimento. Quel *BioShock* mi sembrava un ottimo film d'autore con spunti geniali. La trama dell'ultimo *MGS*, se non avessi conosciuto i videogiochi, l'avrei attribuita a un eccellente scrittore. Se Ejzenštejn fosse ancora in vita, non avrebbe forse voluto dire la sua sulla trama di *Call of Duty 2*? *[sei sicuro? NdMetalmark]* Non sanno, sempre quei signori di cui sopra, che nello sviluppo dei videogiochi sono impegnati al 100% delle persone che praticano 'arte' come musicisti, disegnatori, scrittori e via dicendo? Se un critico d'arte guardasse un'illustrazione di American McGee, lo riconoscerebbe subito come 'disegnatore' solo perché gli ha presentato un disegno. Se legge il suo nome tra i credits di un videogioco, però, non lo riesce a collocare come 'artista'...

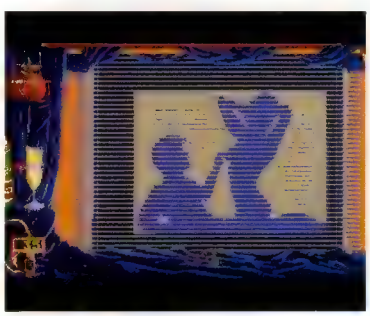
Che cosa pensano, che i videogiochi si facciano da soli? Che se sono diversi gli uni dagli altri è solo per un caso e non perché sono diverse le correnti filosofiche dei loro creatori?

Vorrei terminare con una mia personale considerazione *[ecco, siamo fottuti. NdMetalmark]*. Io, quando gioco, provo delle emozioni, qualunque esse siano. Mi annoio davanti a un titolo che non mi coinvolge. Non è lo stesso per gli appassionati d'arte? Non si fanno coinvolgere anche loro, nelle linee strampalate dell'eccellente Picasso? Non si fanno trasportare anche loro dalle opere del maestro Igor Stravinskij? Le emozioni sono le stesse. È solo l'ipocrisia che ci differenzia. Un saluto a tutti e al Metallico Marco (anche se Super Mario che diventa di metallo è più metallico ancora) *[ma neanche per sogno. NdMetalmark]*.

Mehdi Mahdloo

"La scintilla, ogni tanto, ancora scocca, e grazie a non so chi o cosa, talvolta si accende pure il fuoco. Non è poco. Tra allora e adesso, tanto e tante, e voglia di proseguire a volte borderline a volte no. Pace."

Raffaele Cipollini



Coraggio, nostalgici, ricordate questo gioco. È un indovinello molto semplice, perché la schermata è celeberrima. Quanti ricordi, eh? E che porcata che era (in più di un senso)

P.S.
Arte: l'attività, individuale o collettiva, da cui nascono prodotti culturali che sono oggetto di giudizi estetici e reazioni di gusto (da Microsoft Encarta).

Mehdi, dannato pazzo, devo purtroppo ammettere che mi stai diventando simpatico. Intendiamoci, sei la voragine da cui fuoriescono le cose più assurde che io abbia mai sentito, però sei uno che non molla, e questo è positivo. Poi devo ammettere che mi ha fatto piacere sapere che hai interpretato correttamente la mia risposta. Ok, era dura, ma davvero te l'avevo scritta per aiutarti. Era una risposta da fratello maggiore che ti vuole bene, anche se un po' ti picchia. Capito, no? E ora levati di torno, piccoletto.

ANGRY YUPPIE

Ciao redazione di **Game Pro**, allego una 'biblica' lettera, che immagino si presti poco alla pubblicazione, ma che non ho potuto fare a meno di scrivere... e dato che la vostra competitor più diretta + chiamata direttamente in causa... la metto in copia... proprio come si fa, forse troppo

formalmente, in altri ambiti 'industriali' (la ragione del virgolettato spero sia resa chiaramente dalla letterona stessa). Ci tengo a sottolineare che, nel corso della mia vita professionale, ho pochissimo spazio per il gioco e ancor meno per comunicazioni che non siano focalizzate sui miei clienti e per i miei affetti... è pertanto con il cuore e solo con il cuore che vi ho scritto, sacrificando un po' del mio (e del vostro) prezioso tempo libero e spero che il messaggio arrivi integro e senza ambiguità... on this side, nessuna amarezza o rancore... solo un po' di voglia di chiarezza in un mondo 'industriale' già abbastanza torbido.

Grazie mille dell'attenzione che spero vogliate/possiate dedicarmi. Un saluto.

Rick

Ok, Rick, io ti pubblico il preambolo e, tra poche righe, anche la lettera fiume, ma sappi che non mi piace l'approccio di chi se la tira. Inutile nascondersi dietro i "l'ho scritta col cuore"... tu ci fai pesare che sei un uomo di successo iper impegnato e che ci dona parte del suo tempo prezioso per scriverci questa lettera. Non è mai elegante farlo. Mai presupporre che gli interlocutori siano degli oziosi fannulloni. Mai. Poi fa come vuoi, eh. Io mi permetto solo di comunicarti il mio punto di vista, un consiglio da amico, ammesso che tu lo voglia. Tanto più, e con questa frase anticipo la risposta alla tua missiva, che nessuno ha ancora letto, se poi sali sul pulpito e cominci a discettare pesantemente, dispensando sapere e verità assolute a tutti noi. Guarda che non sei l'unico adulto. O l'unico lavoratore. O l'unico imprenditore. O l'unico essere pensante. Il ***Borderline Cafè*** *è un bel posto perché è aperto a tutti e perché tutti ci rispettiamo... e, sai, quando uno sale sul tavolo e fa le prediche, non fa mai troppa simpatia. Però io ti voglio bene lo stesso, dico sul serio. E ti pubblico. Più di così... (ma i drink dal secondo giro li paghi, eh, che qui si va in rovina, altrimenti).*

ANGRY YUPPIE (REPRISE)

Definite spesso il mondo dei videogame, del quale fate parte a pieno titolo, con il termine di "industria": se permettete, vi propongo un piccolo reality check atto a verificare quanto il complesso di regole che definiscono il mondo Industriale si adatti al vostro comportamento più recente quale mezzo di comunicazione. Assumiamo che, come avviene in ambito industriale, anche nel segmento videogame ci siano degli specifici parametri di qualità di servizio da rispettare per produrre un determinato bene e che tali parametri debbano essere condivisibili sia dai clienti dell'industria che dall'ecosistema mediatico atto a fornire informazioni specifiche e puntuali sui beni prodotti e acquistabili dai suddetti clienti (riviste, canali marketing, attività PR, ecc.). Assumiamo che, secondo tale logica, un mezzo informativo come la vostra rivista debba basare la sua formula editoriale su recensioni credibili allo scopo di mantenere un canale di comunicazione chiaro e autorevole tra Industria e Clientela, cercando al contempo di garantire al proprio editore una crescita in termini di vendite e di raccolta di pubblicità. Assumiamo ancora che i Clienti dei videogame, esattamente come avviene anche in altri settori industriali più tradizionali, indirizzino le scelte di spesa verso quei titoli che, secondo l'autorevolezza riconosciuta

Continua

alla/e rivista/e , vengono in qualche modo descritti come afferenti a un livello di qualità superiore, sia attraverso recensioni più o meno interpretabili che attraverso ben più facilmente identificabili 'voti'. Un modello eccellente, che mette al sicuro l'acquirente da eventuali derive indotte dai gusti personali di chi effettua le valutazioni sulla rivista. Se tutto ciò è corretto *[e non lo è: ogni recensione è personale. E deve esserlo. NdMetalmark]*, vediamo come si applica al contesto specifico che, francamente, mi ha sconcertato non poco. Iniziamo dall'episodio *Alone in the Dark*.

1) Sul numero di Natale, avete rinnovato la valutazione di una riedizione PS3 definendola in sintesi come buon gioco, accompagnandola da un voto che lascia poco spazio all'interpretazione (8) nonostante il gioco in edizione originale si sia rivelato, alla "prova acquisto e feedback della clientela" (metrica molto diffusa in ambito industriale per valutare gli aggiustamenti da effettuare sulle release successive di un prodotto mal progettato o realizzato) assolutamente non in linea con tali valutazioni *[**Game Pro** non è Game Rankings o la vox populi. Non lo è mai stata. Mai lo sarà. NdMetalmark]*.

2) Sullo stesso numero, un lettore vi faceva notare l'incongruenza della recensione dell'edizione originale, a vostro giudizio positiva, e la vostra risposta alle sue perplessità è stata: "Esiste un voto giusto? Io credo di no... <snip> credo che *Alone in the Dark* abbia una forbice voto molto ampia, che spazia dal 5 all'8" *[verissimo. Quel redattore deve essere uno forte. NdMetalmark]*

A parte le ovvie considerazioni sull'opportunità o no di fornire voti, se la rivista per prima non è convinta a sufficienza dell'affidabilità di tale mezzo *[ehi, noi lo siamo al 100%. NdMetalmark]*, è interessante notare che una 'forbice' di tale vastità, che in pratica rende un prodotto valutabile secondo un intorno che va da insufficiente (5) a ottimo (8) non è applicabile in nessun contesto industriale degno di questo nome *[ehi, non so tu che idea abbia, ma qui non parliamo di frigoriferi, ma di opere culturali. E le opere sono spesso controverse. O per te romanzi, film e canzoni sono sempre oggettivamente belli, medi o brutti? NdMetalmark]*.

[...] Se tutto ciò fosse almeno confermato in parte da altri esponenti dei media a livello nazionale potrebbe essere più facilmente digeribile, ma la cosa che mi ha lasciato più perplesso è invece che il vostro giudizio è palesemente in antitesi con un'altra rivista dedicata ai videogame (Game Republic) *[aiuto! Il pluralismo dell'informazione! NdMetalmark]*. Sulle due riviste presenti nello stesso periodo in edicola si trovano, appunto, le recensioni di *Alone in The Dark Inferno*, che discostano addirittura su elementi oggettivi quali la telecamera o il porting del gioco su PS3 ("urlo di sdegno" in merito alla grafica per GR, rispetto alla versione 360, e "versione infinitamente superiore rispetto a 360 o PC" per GP). Come è possibile una tale differenza di giudizio su parametri non influenzati dal gusto personale del redattore di turno? A chi credere e su chi affidarsi per indirizzare il proprio budget d'acquisto? Più in generale, è possibile CREDERE in una qualunque valutazione?

Sugli stessi numeri delle due riviste sono presenti anche le recensioni di *Left 4 Dead* e di *Resistance 2*, e questa è la situazione: su **Game Pro** tali giochi vengono indicati rispettivamente come eccellente (9) e sufficiente (6); su Game Republic gli stessi giochi vengono valutati con un 7 per *Left 4 Dead* e un 8,5 per *Resistance 2*. Voti a parte, sono due dei testi delle recensioni che sono posizionati su piani completamente opposti... soprattutto per quanto riguarda l'FPS di Insomniac *[be', sai, il testo che prelude a un 6 non potrà non essere totalmente diverso da uno che prelude a un 8,5, non credi? NdMetalmark]*.

Non ho ancora giocato *Resistance 2 [e già il discorso dovrebbe chiudersi qui. NdMetalmark]* ma le due recensioni sono talmente dettagliate da far pensare che i due redattori, per aver scritto giudizi così specificamente opposti, abbiano giocato a due build del gioco diverse (se non fosse che viene menzionato lo scenario di Chicago in entrambe le riviste). Supponendo che le metriche applicate da una redazione competente siano metriche standard *[ma di che cosa parli?!? NdMetalmark]*, mi domando: quale delle due testate non è obiettiva nel giudizio? Quale si è fatta troppo condizionare dal 'gusto personale' (un lusso che una rivista non può e non deve concedersi)? Come è possibile che le valutazioni siano così distanti tra loro? Chi è che 'propende' per un publisher piuttosto che per un altro per ragioni non legate al contenuto recensito? *[tutte assurdità. Due critici diversi su due riviste diverse hanno dato due valutazioni diverse. Non ce n'è una giusta, sai? NdMetalmark]*. Ammetto subito che non posso che sposare appieno la recensione di *Left 4 Dead* scritta da GR e che sono assolutamente d'accordo con la bocciatura di *Alone in the Dark*, ma non credo per questo di aver azzardato dei giudizi borderline o comunque di difficile formulazione. I due titoli sono semplicemente poco giustificabili in acquisto (e nemmeno usati... forse l'unica formula applicabile è il noleggio), uno per oggettivi problemi di controlli e l'altro per scarsissima varietà degli scenari e ancor più scarsa longevità (in modalità single player) *[ma ti rendi conto? Scusa, chi saresti? L'arbitro del Bello? Hai un'opinione legittima. La tua. NdMetalmark]*. Non ritengo poi di essere in cattiva compagnia, a giudicare da qualche forum che ho esplorato, anche se ammetto di non aver scorso tutti i forum principali. Fornire a tali giochi delle classificazioni così positivamente sbilanciate è, in assoluto, un errore *[l'errore è il tuo, ed è palese. Non è possibile avere una critica dal Pensiero Unico. È roba da regime nazista. NdMetalmark]* e alla luce del vostro ruolo di trusted advisor (e lo siete, lo vogliate o no), molto superficiale *[siamo semplici, poveri, umili giornalisti e critici videoludici. Con le nostre idee e i nostri gusti... che a volte, pensa un po', non coincidono con i tuoi. NdMetalmark]*. C'è poi un altro precedente, che vede le due riviste ancora appaiate e il lettore in mezzo 'al fuoco incrociato' a chiedersi cosa sia il caso di fare, ed è *Heroes of Might & Magic*, titolo osannato da GR e gettato nella polvere da **Game Pro**/Videogiochi tempo fa *[dai, ora tiri addirittura in ballo un'altra rivista? Videogiochi non è **Game Pro**, siamo persone diverse. E, per la cronaca, io trovo che Heroes sia un capolavoro. Ma guarda, stavolta siamo d'accordo. Come la mettiamo? NdMetalmark]*. L'autorevolezza che viene riconosciuta ad una rivista può fare

Altro giro altra corsa. E altro indovinello. Ancora una volta, la risposta è già qui, nel vostro Cafè preferito

Caro Diario, ricordo ancora con orrore quando, vinta la partita definitiva (parliamo di slip) con la ragazza tre (quella vestita di giallo), il gioco si bloccò. Fu allora che capii che la pirateria è sbagliata

PRESS PLAY

di **Metalmark** e **Flavia**

la differenza su un mercato 'fossilizzato' come quello automobilistico (si pensi al bello e cattivo tempo esercitato da Quattroruote, valutazioni dell'usato comprese), figuriamoci su uno giovane e in costante trasformazione come quello del gaming, su un territorio oggettivamente indietro come l'Italia, poi! È evidente che due o tre casi (o quattro) non sono sufficienti a 'derubricare' **Game Pro** (o GR) dalla lista delle fonti autorevoli, ma c'è da dire che la situazione di ambiguità di **Game Pro** si accentua sulla base di quanto scritto all'interno della rubrica Made in Italy, ancora del numero di Natale. All'interno di tale rubrica viene fornita un'interpretazione a dir poco entusiastica in merito a un'operazione marketing volta a promuovere *Dead Space* mediante un doppiaggio a cura di Dario Argento, che viene definito come "valore aggiunto per l'edizione nostrana di *Dead Space*". In ambito industriale, il valore aggiunto è una caratteristica addizionale misurabile con precisione e che fornisce all'acquirente un plus che ne giustifichi l'acquisto rispetto a un prodotto di un altro brand o di una linea più economica.

Nel caso descritto dalla rivista, ciò non è assolutamente vero, ma direi anche che costituisce un fattore peggiorativo, dato che l'ascolto della voce del dottor Kyne con l'accento romanesco e sicuramente non ben caratterizzato rovina molto l'ottima atmosfera del gioco.

Non si capisce quindi se il redattore abbia semplicemente riportato sulla rivista un testo fornito dal publisher o se abbia effettivamente provato il titolo e lo abbia gradito di più solo per la presenza della voce di Dario Argento... in entrambi i casi, l'enfasi del pezzo appare scarsamente motivata a meno di un amore viscerale del redattore per il regista (che avrebbe dovuto rimanere fuori dall'ambito redazionale) *[Made in Italy non è uno spazio di recensioni né un angolo di opinioni di Alessandro Mucchi e, se vuoi essere onesto con una rivista, devi imparare a conoscere le diverse sezioni della stessa. NdMetalmark]*. In entrambi i casi è ravvisabile una scarsa cura per il lettore (tra l'altro mi pare che anche Asia Argento sia presente come doppiatrice in un altro gioco molto innovativo del publisher uscito nello stesso periodo... è un caso di scambio di testimonial tra publisher e casa cinematografica, forse? E il valore aggiunto per il cliente anche in questo caso dov'è?). [...] Lasciando da parte le congetture sulle pressioni esercitate da questo o quel publisher per ottenere una recensione positiva (credo sia ancora vivido il ricordo dell'episodio di *Kane & Lynch* e del redattore di Game Spot), visto che non c'e industria che non abbia questi problemi, l'essenziale è garantire, per quanto possibile, il lettore effettuando un minimo di autocritica quando opportuno e comunque fornendo indicazioni comprensibili e credibili o saper accogliere delle critiche in modo costruttivo (la "forchetta" di voto da 5 a 8 di cui sopra e l'autocitazionismo della serie "vatti a leggere la nuova recensione di questo numero, comunque positiva", se espressa da un mio collaboratore, avrebbe portato all'iscrizione dello stesso ad un corso-omaggio di customer care) *[lieti di essere in un'altra azienda, amico. Senza offesa. NdMetalmark]*. In un'industria che si rispetti, soprattutto nel momento di crisi che stiamo vivendo, tali comportamenti non sarebbero tollerati dalla clientela (in questo caso dalla clientela delle riviste), che ben presto si rivolgerebbe ad altri media per informarsi e prendere delle decisioni su come spendere i propri soldi (per il gioco, considerato dai più superfluo, sono forse pochi, in alcuni casi molto pochi). È vero anche che l'Industria con la "I" maiuscola, negli ultimi anni, ci ha abituato a scandali di portata immensa e che i giornali non fanno che assecondare questo o quel gruppo di pressione, raccontando la stessa notizia in mille modi diversi, ma è proprio per questo motivo che un'industria relativamente giovane come quella dei giochi non dovrebbe assolutamente evolversi secondo le stesse direttrici e al contrario dovrebbe rimanere lucida, obiettiva e vicina alla sua base di giovani e meno giovani (come me) clienti paganti e non. Il rischio, se non si agisce in tal modo, è quello di una veloce fuoruscita dal mercato... o, peggio, di uno 'sbugiardamento' del mercato del gaming, con tutti gli scongiuri del caso che faccio io al vostro posto, visto che, filippica a parte, ci tengo alla mia copia di **Game Pro** (quanto a quella di Game Republic) e non mi piace troppo "sfogliare" GameSpot o quant'altro Internet abbia da offrire.

In generale, trovo apprezzabilissimo il vostro tentativo di far maturare il giocatore con rubriche interessanti e con uno scambio di opinioni sempre vivace e puntuale, ed è assolutamente brillante la definizione di 'conscious gamer' da voi coniata, ma è altrettanto essenziale una maturazione di chi ha in mano gli strumenti atti a influenzare i giocatori stessi con le proprie valutazioni. In sostanza, direi che dovreste iniziare a parlare anche di 'conscious editor'. Come mi pare abbia sottolineato anche Kojima san in una vecchia intervista, i giochi sono un servizio per l'utente più che un'opera d'arte. L'arte è troppo soggetta al gusto personale per poter essere 'imbrigliata' in un voto o una recensione, e soprattutto non è in vendita a 64 e rotti euro nei migliori negozi *[Falso. NdMetalmark]*, un servizio invece DEVE rispondere a precisi livelli di qualità e deve poter essere criticato e recepire gli aspetti di miglioramento dalla sua utenza, senza 'capricci' da artista (con buona pace di capolavori come *Killer7* e *Okami*, per me fantastici ma comunque scarsamente commercializzati, mi pare). Visto il periodo in cui scrivo questa 'missiva-fiume', vi faccio tanti auguri e spero di leggervi presto... più 'conscious' che mai.

Riccardo

Ho risposto durante la mail, ma una cosa la aggiungo/ribadisco, in conclusione. Il Videogioco è cultura e arte, non un servizio né un frullatore, e la critica videoludica è libera, indipendente e pluralista... per fortuna nostra e, soprattutto, vostra. Il giorno che un'Opera Multimediale Interattiva avrà lo stesso voto su qualunque testata, sfileremo tutti al passo dell'oca. E a me questa prospettiva, scusami tanto, fa proprio schifo.

"Vengo volentieri qui al Borderline Cafè, perché trovo persone come me, che, dopo una giornata di lavoro, preferiscono accompagnare Lara nella sua ricerca della madre scomparsa piuttosto che spegnersi di fronte al serale di Maria De Filippi"

Soki72

DOMANDE VS. RISPOSTE

*Sul nostro forum ufficiale ho ricevuto una critica costruttiva che mi ha dato da pensare. 'Dai risposte troppo brevi alle lettere'... è un bel problema. **Game Pro** ha dato a Borderline Cafè ben sei pagine fisse, che di questi tempi sono tante, ma proprio tante. Sono lusingato che vogliate leggere i miei pareri sui vari argomenti, tuttavia credo che questo debba essere soprattutto il vostro, di spazio. Delle due l'una: o scrivete di meno e meno cose belle, o io mi taglierò sempre per privilegiarvi. E, no, non sono Emo.*

Nel prossimo numero

Game Pro 021
In vendita dal 25 febbraio

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA CAVALLOTTI, 98 — INFO@BITWORLD.IT — TEL.039/2720499

20052 – MONZA (MI) VISITA IL NS. SITO WWW.BITWORLD.IT TEL./FAX039/747171

IMPORTAZIONE DIRETTA DA GIAPPONE –HONG KONG -EUROPA USA–SUL SITO TROVERAI TUTTE LE NOVITA' IN USCITA

PLAYSTATION 2

GIOCHI USA/JAP/PAL

PLAYSTATION 2 SLIM JAP	*169.90*
PLAYSTATION 2 UNIVERSALE	*169.90*
AR TONELICO 2	45.90
ARTOFFIGHTINGCOLLECTION	32.90
BATTLE STADIUM D.O.N. JAP	39.90
FATE UNLIMITED CODES	TEL
FRONT MISSION 5 JAP	49.90
EVANGELION SHINSEIKI	49.90
GUNDAM MUSOU 2	59.90
GUNDAM VS ZAFT JAP	49.00
GUNDAM MEGURIAI SORA	35.00
JO JO BIZZARRE ADV.	44.90
KING OF FIGHTERS 94 REBOUT	44.90
KING OF FIGHTERS98 ULT.MATCH	39.90
REAL ROBOT REGIMENT	39.90
MOBILE SUITE GUNDAM 00	58.90
M.S.GUNDAM SENKY LOST WAR	35.00
MUSHIHIME SAMA LTD EDITION	57.90
NARUTO NARUTIMATE HERO 3	39.90
PERSONA 3 FES	34.90
PERSONA 4 USA	49.90
ROGUE GALAXY PAL	33.90
S.ROBOT WAR IMPACT	39.90
S.ROBOT WAR ALPHA 2	45.00
SUPER ROBOT WAR ALPHA 3	44.90
STREET FIGHTER 3 3° STRYKE	29.90
SUPER ROBOT WAR MX	49.00
S.ROBOT TAISEN Z	67.90
TRIGGER HEART EXELICA ENHANCED	
XENOSAGA EPISODIO 1 USA	29.00
BERSERK	53.90
CAPTAIN TSUBASA JAP	53.90
DEVIL MAY CRY 3 SPECIAL ED.	19.90
FINAL FANTASY 12 PAL	19.90
GAROU MARK OF THE WOLF	39.90
GOD OF WAR 2	27.90
GUILTY GEAR XX accent core	49.90
DIGITAL DEVIL SAGA 2 PAL	29.90
FUUUN SUPER COMBO	39.90
HOKUTO NO KEN+DVD	53.90
HOKUTO NO KEN PLAT JAP	32.90
SEGA AGES HOKUTO NO KEN	29.90
JO JO ADVENTURE 2 JAP	49.90
KING OF FIGHTERS OROCHI COLL T.	
KINGDOM HEARTS 2 PS2	24.90
YU YU HAKUSHO FOREV JAP	49.90
METAL SLUG ANTHOLOGY PAL	
METAL GEAR SOLID 3 SUBSIST.	24.90
MOBILE S. GUNDAM CLIMAX	49.90
NARUTO KONOHA SPIRITS	49.90
NARUTO SHIPPUDEN accel 1	44.90
NARUTO SHIPPUDEN ACCEL 2	53.90
RADIATA STORIES USA	34.90
RESIDENT EVIL 4 PAL	19.90
RYU GA GOTOKU 2	49.90
SENGOKU BASARA X	49.90
SUNSOFT COLLECTION	39.90
Final fantasy 12 international zoDiac	tel
SECRET OF EVANGELION	49.90
SEIKEN DENSETSU 4 D.OF MANA	59.90
S. ROBOT WAR ORIGINAL GENARATI	
J.L. WINNING ELEVEN 11	58.90
GUNDAM SEED ZAFT 2 PLUS	53.90
MODIFICA IN SEDE PS2	€75.00

ACCESSORI:

MEMORY 8MG SONY	9.90
JOY PAD SONY DUAL SHOCK	19.90
ACTION REPLY MAX EVO+PEN DR	28.90
ACTION REPLY PER PS2 JAP	59.90
CAVO RGB	8.00
SLIDE CARD FREE LOADER	25.90
ADATT. PAD PS2 SU PC	9.90

www.bitworld.it

DREAMCAST

DREAMCAST CONSOLE JAP	139.90
DAYTONA USA	24.90
F 355	24.90
GUNDAM 0079	44.90
HOUSE OF THE DEAD+GUN	49.90
POWER STONE 1	34.90
POWER STONE 2	39.90
TRIGGER HEART EXELICA	64.90
KARIOUS	64.90
KING OF FIGHTERS 99 DREAM MATCH	34.90
SHENMUE 1	24.90
SHENMUE 2	39.90
SONIC ADV.2 SPECIAL PACK	39.90
SOUL CALIBUR	19.90
UNDER DEFEAT	69.90

DISPONIBILI SU PRENOTAZIONE TUTTI I TITOLI GIAPONESI

XBOX 360

XBOX360 ARCADE HDMI +5GAMES	169.90
XBOX360 PRO HDMI	224.00
Xbox360 ELITE HDMI	269.90
ACAREST SENKI REAPIER LANCE	
ARMORED CORE FOR ANSWER	
BANJO KAZOOJE	48.90
BIONIC COMMANDO	59.90
DAMNATION	57.90
DEVIL MAY CRY 4	44.90
FEAR 2	59.90
HALO WARS	TEL
OTOMEDIUS G JAP	59.90
RAIDEN 4 JAP	59.90
TALES OF VESPERIA	
THE CLUB	39.90
TOO HUMAN	58.90
battle fantasia (dal 26/9)PAL -	49,90
dead space (dal 31/10)PAL -	59,90
DO DON PACHI BLACK LABEL JAP	
FALLOUT 3 (DAL 10/10)PAL -	58,90
FARCRY 2	59.90
gears of wars 2 PAL -	53,90
GUNDAM MUSOU 2	TEL.
INFINITE UNDISCOVERY PAL -	46,90
RACE PRO	56.90
STAR OCEAN 4	TEL.
MORTALKOMBAT VS DC UNIVERSE	59
PRINCE OF PERSIA	59.90
Pro Evolut. Soccer 2009	63,90
Project Origin PAL -	59,90
rise of the argonauts PAL -	58,90
ROCK BAND 2	59.90
Tales of Vesperia JAP -	59,90
THE LAST REMNANT	54.90
TOMB RAIDER UNDERWORLD	59,90
WWE SmackDown vs. Raw 2009	59,90

OFFERTE

the club (PAL)	€ 29,90
frontlines fuel of wars (PAL)	€ 29,90
fantastic 4: a silver surfer - PAL	€ 19,90
forza motorsport 2 - PAL	€ 29,90
DEAD RISING (PAL)	€ 28,90

www.bitworld.it

NINTENDO WII

NINTENDO WII PAL+WII SPORTS+METROID	264.90
NINTENDO WII JAP	299.90
ACCESSORI: VEDI SUL SITO	
ANIMAL CROSSING+WII SPEAK	TEL
BIO HAZARD 1	TEL.
BLEACH VS CRUSADER	59.90
CASTLEVANIA JUDGEMENT	57.90
DEAD RISING	TEL
KAZE NO KLONOA	59.90
I SIMPSON PAL	24.90
MARIO GALAXY PAL	44.90
MARIO KART PAL	44.90
RESIDENT EVIL 4 USA	24.90
SMASH BROS BRAWL PAL	44.90
TALES OF SYNPHONIA PAL	58.90
TRANSFORMER THE GAME PAL	22.90
SOUL CALIBUR LEGEND PAL	49.90
Animal Crossing: City Folk (dal 20/11)	45.90
CHOCOBO'S DUNGEON	39,90
dokapon kingdom (dal 18/10/08)USA -	45.90
TATSUNOKO VS CAPCOM	59.90
Lost in Blue: Shipwrecked USA -	45.90
Mario Super Sluggers (dal 29/9)USA -	45.90
Naruto: SHIPPUDEN TAISEN EX 3	59.90
One Piece Unlimited Cruise: Episode 1	
OPOONA (DAL 25/9/08) PAL -	53,90
RYGAR THE BATTLE OF ARGUS	57.90
TATSUNOKO VS CAPCOM	69.90
WARIO LAND SHAKE IT PAL	44.90
YATTAMAN WII	69.90

PS3

PLAYSTATION 3 60g JAP	TEL.
PLAYSTATION 3 80G PAL	359.90
PS3 80GB+MIRROR EDGE+LITTLE BIG PLANET	399.90

PER ALTRE OFFERTE VEDI SITO

TITOLI PS3:

AFRIKA	49.90
AFRO SAMURAI	62.90
BIO HAZARD 5 LTD EDITION	149.90
BIONIC COMMANDO	59.90
EVERYBODY GOLF	43.90
GUNDAM MUSOU 2	TEL
DAMNATION	59.90
DEAD SPACE	58.90
DEMON'S SOUL	TEL
DISGAEA 3 USA	59.90
ETERNAL SONATA	59.90
FALLOUT 3	58.90
NINJA GAIDEN SIGMA	34.90
MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE	
MOTORSTORM 2	54.90
MLB 08 THE SHOW	59.90
PRINCE OF PERSIA	59.90
RAILFAN	59.90
RAILFAN 2	59.90
RESISTANCE 2	TEL
ROCKBAND 2	64.90
SHELSHOCK 2	59.90
SIREN BLOOD CURSE	28.90
STREET FIGHTER 4	TEL
VIRTUA TENNIS 3	24.90
VIRTUA FIGHTER 5	29.90
WHITE NIGHT STORY	69.90
WINNING ELEVEN 2009	64.90
bioshock PAL—	56,90
brothers in arms hell's highway PAL -	59,90
CROSS EDGE (JAP -	59,90
dead space (dal 31/10)PAL -	59,90
PRO EVOLUTION SOCCER 2009	63.90
SOCOM: U.S. Navy SEALs Confrontation (w/Headset)USA -	64,90
street fighter 4 (20/2/09)	
tomb raider underworld (dal 21/11PAL	58,90
KEYPAD SONY	36.90
DUAL SHOCK 3	47.90
HEADSET WIRELESS SONY	37.90

DVD-R 8X VERBATIM 50 PEZZI	14.90
DVD+R 16XVERBATIM50PEZZI	14.90
SANDISK PRO DUO 2GIGA PSP	€ 12.90
SANDISK PRO DUO 4 GIGA PSP	€ 18.90

PLAYSTATION1 JAP

INUYASHA 2	59.00
CAPITAN TSUBASA J 2	39.90
CHANGE GET A ROBOT	49.90
CHRONO TRIGGER	45.00
DEVILMAN	54,90
DRACULA X+CDMUSIC	59.00
EINHANDER	52.90
FINAL FANTASY 7 INT.	49.90
GEAR FIGHTER DENDO	49.90
GEPPY X	59.00
HOKUTO NO KEN 2	53.90
S.ROBOT TAISE ALPHA	29.90
S.ROBOT WAR ALPHA G.	39.90
XENOGEARS	29.00

PSP

PSP SLIM 3000	159.90
PSP SLIM DOWNGRADATA	187.90
PSP BUNDLE GUNDAM VS GUNDAM	
PSP BUNDLE DISSIDIA	299.90
BLEACH 3	39.90
BLEACH 4	39.90
BLEACH 5	39.90
BLEACH SOUL CARNIVAL	49.90
DISSIDIA FINAL FANTASY	TEL
DUNGEON MAKER 2	39.90
GUNDAM BATTLE UNIVERSE	39.90
YGGDRA UNION USA	34.90
JEANNE D'ARC USA	34.90
HOKUTO NO KEN RAHO GAIDEN	
ULTIMATE GHOST'N'GOULS	19,90
KENKA BANCHOU 3	49.90
KINNIKUMAN GENERATION	39.90
MANA KHEMIA STUDEN ALLIANCE	
S.ROBOT WAR TAISEN A	54.90
SECRET OF EVANGELION	39.90
STAR OCEAN THE FIRST DEPARTURE USA	35.90
S.ROBOT WAR MX	39.90
BORSA SONY	9.90
CAVO USB 2ml	6.90
COPRISCHERMO HORI	9.90

www.bitworld.it

NINTENDO DS LITE PAL 137.90

NUOVO NINTENDO DS-I CON TELECAMERA INTEGRATA	*239.90*
NINITENDO DS LITE	*137.90*
CASTLEVANIA ORDER OF ECCLESIA	36.90
CHRONO TRIGGER USA	48.90
DRAGON QUEST 4: CHAPTERS..	37.90
DRAGON QUEST 5	38.90
EXIT DS	34.90
FIRE EMBLEM SHADOW DRAGON	35.90
FINAL FANTASY 4	32.90
HAJIME NO IPPO THE FIGHTING	
LEGACY OF YS BOOKS 1&2	39.90
JUMP SUPERSTAR	44.90
JUMP ULTIMATE STARS	49.90
MARIO E LUIGI RPG 3	49.90
MAZE OF FATE	34.90
KORG DS-10	37.90
QUENDAN 2	44.90
SHINING FORCE FEATHER	49.90
SD GUNDAM G GENERATION CROSS D.	
SUPER ROBOT TAISEN W	44.90

Cid to Chocobo no Fushigi na Dungeon: TALES OF HEARTS TEL

Toki W. 4/11JAP - 39,90

Code Geass: Hangyaku no Lelouch R2 disgæa (dal 26/9)USA - 34,90

Kirby Super Star Ultra USA - 34,90

Long Vacation: Iruka to Watashi (dal 1/9) JAP - 34,90

Master of the Monster Lair (dungeon maker) dal 8/9USA - 34,90

Phoenix Wright: Ace Attorney Trials &Trib. (3/10PAL - 38,90

Pokemon Ranger: Shadows of Almia (dal 14/11 34,90

Valkyrie Profile: Toga o Seoumono (dal 4/11JAP - 52,90

NEO GEO CARTUCCE	249
NEO GEO CD JAP	169.00
PC ENGINE DUO RX	279.00
PC ENGINE DUO R	249.00
SATURN JAP	99.90
NEOGEO POCKET COL.	59
MEGADRIVE JAP	99.90
MEGA CD JAP	139.00
SUPERFAMICOM	99.90
PC FX	189.00
WONDERSWAN COLOR	59.00
GAMEGEAR+GIOCO	89.00

DISPONIBILI SU PRENOTAZIONE TUTTI I TITOLI JAP DELLE SOPRACITATE MARCHE, CHIAMARE LO 0392720499

www.bitworld.it

GALLERIA BIO HAZARDJAP PER PS1

BIO HAZARD 1	39.90
BIO HAZARD DIR. CUT	39.00
BIO HAZARD D.CUT D.SHOCK	39.00
BIO HAZARD 2	39.00
BIO HAZARD 2 D.SHOCK VERS.	39
BIO HAZARD 3 D.SCHOCK	39.90

CD MUSICALI:

FINAL FANTASY 7 4 CD	49.90
FINAL FANTASY 8 4CD	49.90
FINAL FANTASY 9 4 CD	49.90
FINAL FANTASY X 4 CD	49.90
FINAL FANTASY X 2 2CD	39.90
FINAL FANTASY 12 4CD	49.90
CAVALIERI ZODIACO 3CD	49.90

GAME CUBE

GAMECUBE console jap	119.00
BATTLE STADIUM DON	49.90
BLEACH GC JAP	49.90
KINNIKUMAN GENERATION	49.90
IKARUGA JAP	79.90
NARUTO 4	49.90
RESIDENT EVIL REBIRTH PAL	33.9
RESODENT EVIL 2 PAL	33.90
RESODENT EVIL 3 PAL	33.90
RESIDENT EVIL CODE VERONICA PAL	
RESIDENT EVIL 4 PAL	33.9
SD GASHPON WARS	49.90
MEMORY CARD 251 K ORIGINV	21.90
PAD COMP.	15.90
JOYPAD ORIGINALE	35.90

GAME PRO N°20 - MENSILE - FEBBRAIO 2009 - **€ 6,00**

Sprea editori
ITALY
9 771971 950007
90020

Tariffa R.O.C. - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in Abb. Post. - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27.02.2004 n° 46) art.1, comma 1, DCB Milano - In caso di mancato recapito inviare al CMP di Peschiera per la restituzione al mittente